PLAYSTATION 2 • PC • XBOX • GAMECUBE • GBA • PSP • NINTENDO DS • PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • REVOLUTION

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESM... LUX

SOUL CALIBUR III
HAKT ER IN!

FAR CRY INSTICTS
GEEN POORT MAAR REMAKE

F.E.A.R.
OP WEG NAAR GOUD

PSP LAUNCH



FIFA 2006
DE JACHT OP PRO EVO IS GEOPEND

€ 3,30



QUAKE 4

AUTO ASSAULT • RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR • CONFLICT: GLOBAL STORM
DUNGEON SIEGE II • MARC ECKO'S GETTING UP • FABLE: THE LOST CHAPTERS • VIETCONG 2
FEATURES: NINTENDO'S REVOLUTIE • DE MMORPG ALS ONLINE GOKSPEL • DE ZIN VAN HDTV

POWER UNLIMITED GAMEPLAY 2005





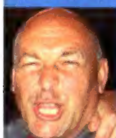
De voorbereidingen voor de Power Unlimited Gameplay 2005 zijn in volle gang en de kaartverkoop loopt als een trein. Begint het bij de redacteuren ook al een beetje te kriebelen?

JEROEN



Ik ben vooral benieuwd hoe het met de Game Awards nieuwe stijl gaat. Die samenwerking met TMF is natuurlijk hartstikke stoer maar we moeten er wel voor waken dat we als PU een eigen gezicht blijven tonen en niet ondersneeuwen in het spektakel.

ED



Dit jaar neem ik voor het eerst m'n kinderen mee. Zeker weten dat die twee hun ogen uit gaan kijken. Helemaal als ze zien dat ik misschien wel weer handtekening mag uitdelen. Mijn vrouw gelooft daar overigens nog steeds geen bal van, maar of ik die meeneem...

MURIELLE



Gelukkig hebben we deze keer een organisatiebureau ingehuurd dat ons wél veel werk uit handen neemt. Desondanks is het nog steeds zoveel geregel dat ik me er weliswaar enorm op verheug maar ook blij zal zijn als het weer (goed) is afgelopen.

JURJEN



Tja, het is natuurlijk wel een half uur verder weg van Assen hè. Ik denk dat ik dit jaar dan ook maar een hotelletje neem voor de zaterdagavond. Op de Wallen schijnen wel een paar leuke te zijn. Gek hè, het begint gelijk te kriebelen...

STEVEN



Weet je wat ik het leukst vind aan de Gameplay? Om al die goodies de zaal in te mogen gooien. Dat gaan we dit jaar ook weer doen en daarom ben ik m'n werparm al druk aan het trainen. PU lezers die achteraan staan, worden door mij dus niet overgeslagen.

J.J.



Kriebelen vroeg je? Man, ik ben er al tijden bijna dagelijks mee bezig! Overal kondigen we aan dat het allemaal wéér groter en spectaculairder wordt en dat moeten we wel waarmaken. Nu we eenmaal met de organisatie op stoom zijn, weet ik zeker dat het gaat lukken.

BORIS



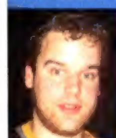
Voornamelijk via Gamekings ben ook ik al nauw betrokken bij de voorbereidingen. Alleen om alles qua camerawerk van tevoren helemaal uitgedokterd te hebben, is al een enorme klus. Gelukkig krijgen we er ook steeds meer ervaring in.

JAN



Aanvankelijk had ik m'n vraagtekens. Weer groter, weer meer evenementen; maar lukt het ook om meer publiek te trekken? Je wilt toch geen spektakel met halfvolle zalen? Inmiddels begrijp ik dat de kaartverkoop fantastisch gaat, dus ik zie het weer helemaal zitten.

MINI-NIELS



Ik heb de Gameplay al een paar keer als bezoeker meegemaakt en toen zag ik die stoere gasten van de PU gewoon handtekeningen uitdelen! Man, ik heb m'n hele leven nog nooit een handtekening aan iemand uitgedeeld. Beste PU lezers, mag ik ook, alsjeblieft?

SLAPEND RIJK

Vanwege de enorme hoeveelheid persreisjes en de vakantie van een aantal redacteuren, bracht Jan de afgelopen maand meer tijd in het buitenland door dan in z'n eigen huis.
Hier zien we 'm snurkend op 't vliegveld van Montreal, na een ongetwijfeld uiterst vermoeiend bezoek aan het hoofdkwartier van Ubisoft.
"Al dat gereis heeft één voordeel", aldus de Dagobert Duck van de PU redactie: "je moest eens weten wat ik aan gas, water en licht bespaar in zo'n maand".



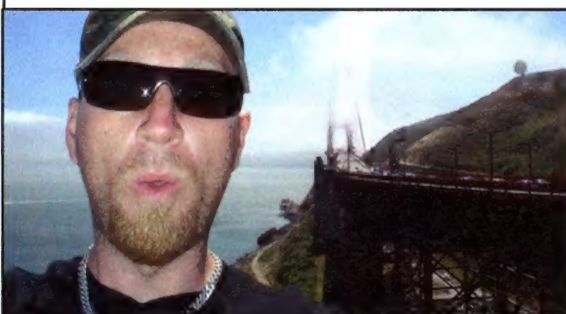
TRIPPEN!

Het was weer bal deze maand. Wie ik ook probeerde te bereiken, ik kreeg steevast een voicemail om mijn oren. En als ik er dan al een keer doorheen kwam, vroeg een slaperige stem aan de andere kant van de lijn mij dringend om voortaan aan het tijdsverschil te denken...alvorens weer op te hangen. Lekker dan, was de hele redactie soms op vakantie behalve ik?
Zoals je in deze PU kunt lezen is niets minder waar. Jan en alleman (waarmee ik in dit geval op Boris, Steven, J.J. en Niels doel) was namelijk op perstripjes in het buitenland. Waar ik mij drie nummers geleden nog over het pre E3 gebeuren verbaasde, was er deze maand sprake van een heuse après E3 tsunami. De publishers hadden na de E3 blijkbaar veel vooruitgang geboekt en dat wilden ze natuurlijk graag even laten zien.
Zo bezochten we onder andere studio's in Canada, Praag, Londen en San Francisco. Op dit moment vraag ik mij af of we na alles wat we gezien hebben überhaupt nog een kijkje op de gameconferentie in Leipzig moeten nemen. Voor de airmiles hoeven we het in ieder geval niet meer te doen.
Wat ik echter met grote hoop hoop, is dat het eerstvolgende dat we te zien krijgen de reviewcodes van de games zijn. Want als zelfs een mega titel als The Godfather naar 2006 slipt, wat moet er dan van de rest komen? Aan de andere kant is een game natuurlijk pas af als hij af is, en niet omdat het kerstvakantie is...
NIELS



IEMAND MOET HET DOEN

Ed heeft er een bloedhekel aan: redacteuren die een vakantietje vastplakken aan een perstrip, in plaats van als de donder naar huis te vliegen en het stukje te gaan tikken.
Steven liet zich daar echter niet door weerhouden en ging in aansluiting aan EA's Hot Summer Night een weekje bij een paar vrienden van hem langs in San Francisco.
Op vakantie in de States, terwijl je vliegreis voor je wordt betaald, ach... iemand moet het doen.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

We krijgen heel wat stuff van onze lezers opgestuurd: zwaarden, werkstukken, onderbroeken, foto's etc. maar games ontvangen we zelden. B.Hazelhof uit Winschoten stuurde ons echter onlangs een game uit den ouden doosch: Iron Sword Wizards & Warriors II, een spel voor de Pocket Fami/Game Tech's Nes Compatible Handheld.
Genoemde lezer deed dat omdat we die handheld in een of ander overzicht vergeten waren te noemen.
Echter, volgens ons is die hele Pocket Fami enzovoort nooit in Nederland te verkrijgen geweest, ennuuuh als je de game al haast niet kan tillen, hoe groot is die handheld dan wel niet?
ED



LEKKER RUSTIG

Enkele dagen na de aanslagen in Londen, had J.J. in het hart van de Britse hoofdstad een afspraak met de producer van FIFA 2006.
J.J. had daar geen problemen mee. Volgens hem was Londen juist zo vlak na de aanslagen een van de veiligste steden om naar toe te reizen. Uit de foto blijkt dat hij een van de weinigen was die er zo over dacht...



DE NIEUWE SITE LOOPT ALS EEN TIET

Sinds we een aantal maanden geleden de website nieuw leven hebben ingeblazen, is het aantal bezoekers fors gestegen. Met zo'n 60.000 unieke bezoekers en een dikke miljoen pageviews per maand mag de nieuwe start van onze site een succes genoemd worden.
Onder de bezielende leiding (lees: harde hand) van Muriëlle wordt getracht het iedere dag weer de moeite waard te maken om alle nieuwe info en laue shit te checken.
Gelukkig heeft Muriëlle daarbij de hulp van een aantal stagiaires. Maarten en Richard hebben onze redactie inmiddels alweer verlaten maar still going strong is Muriëlle's "site-slaaf" Stefan.
Deze foto is overigens genomen in de eerste week van zijn stage op dit moment ziet hij er heel wat slechter uit.



INHOUD



STEM VOOR DE BESTE GAMES VAN HET AFGELOPEN JAAR

Gameplay 2005 komt er aan en natuurlijk worden zoals elk jaar ook de Game Awards uitgereikt. Dit jaar nog groter dan voorheen omdat TMF de hele presentatie een uur lang gaat uitzenden. En jij bepaalt wie er wint! Ga snel naar pagina 20 om te zien hoe je kunt stemmen. Ook vind je hier de namen van de publishers die 12 en 13 november hun nieuwste games aan jullie zullen tonen.
En daar zit een hoop vets bij!



30 FAR CRY INSTINCTS

Als een doorgewinterde gamer als Jan zó enthousiast terugkomt van een perstrip moet er wel iets heel bijzonders getoond zijn...



36 FIFA 06

Vanwege onze jarenlange kritiek op de FIFA serie, werden we in Londen uitgenodigd om eens te vertellen wat ons nu precies dwarszit. Tegelijkertijd kregen we de mogelijkheid om uitgebreid kennis te maken met het nieuwste deel.

38 SOUL CALIBUR III

Hiroaki Yotoriyama wil van Soul Calibur III de beste fightinggame ooit maken. En zelfs onze immer kritische Jeroen denkt dat dit best zou kunnen gaan lukken.



45 SPARTAN TOTAL WARRIOR

De raakvlakken met God of War zijn duidelijk aanwezig en dat zal vele gamers aanspreken. De hectische actie met een mythologisch tintje ziet er ook fraai uit en de speciale wapens nodigen uit tot flinke matpartijen.

46 EA'S HOT SUMMER NIGHT

Als een soort van nageboorte organiseert de een na de andere developer een 'Past E3' presentatie. Zo ook Electronic Arts, en zij hoeven niet bang hoeft te zijn dat de getoonde games gelijk met de moederkoek worden weggegooid.

44 F.E.A.R.

Jan speelde de bijna volledige versie van deze game en kwam lijkbleek terug op de redactie. "I saw dead people", mompelde hij.



32 GETTING UP

Marc Ecko is een van de populairste kledingontwerpers én graffiti-artiesten ter wereld. Wij spraken met 'm en speelden z'n spel dat qua gameplay nog niet helemaal kon overtuigen maar waar de stijl wél vanaf druipt.



★ BRIEF VAN DE MAAND ★

GAMENDE OUDERS

Hey lui,
Voordat ik mijn verhaal doe, natuurlijk eerst ff slijmen. Jullie blad roeleert dus zwaar over alle andere bladen. Jullie zijn de enige ware voor mij! Nouja, hier dan maar mijn verhaal. Iedereen zegt altijd dat Nintendo kiddy is. "Alleen kleine kinderen spelen met een Nintendo!" "Al die kleurtjes passen wel bij Teletubbie fans" "Zo'n pennetje om mee te spelen is echt saai en kinderachtig". Nou.... vette stierenpoep!
Ten eerste, mijn eigen mening. Er zijn genoeg serieuze spellen (oké, ik geef toe, het merendeel van de spellen zijn heel kleurrijk enzo) om te spelen, al zijn het maar ports. En ook al zien ze er kiddy uit, ze zijn meestal nog best wel moeilijk om uit te spelen. Dat telt toch ook wel mee, vind ik.
Ten tweede, direct bewijs. Mijn zusje heeft voor haar verjaardag een Nintendo DS gekregen met Wario Ware. Ik (15) en mijn zusje (12) spelen dat spel helemaal lam, en de eerste krassen zitten al op het touch screen. Ikke moet op een vrijdag weg, sporten. Ik kom na een uurtje thuis, zit mijn vader (55) al voor de derde avond op rij achter de DS. Ben ik effe de hond wezen uitlaten. Kom ik terug met de hond, ligt mijn moeder (40) languit op de bank met de DS in haar handen, lachend te spelen! Krijg ik te horen dat ze mijn highscore ook nog eens had verbroken! En ze zit altijd te zeuren dat we zo hyperactief zijn met dat ding!
Nou raak ik dus echt dat ding niet meer aan voordat ik een nieuwe game heb. Nou ja, luitjes, ga door met het goede werk.
PS: Link is verdomme een Kokiri, geen Elf in een groen rokje! :P

Mike v.d. Zijden | Internet

Dat wordt dus zoeken naar een EA game die jij wel, maar je ouders niet leuk vinden. Da's net zo moeilijk als het vinden van een 15 jaar jongere vrouw, verzekerde Ed ons.

CONKER FANS



Heeej, PU Gastuh!!
Ik heb voor Jan antwoord op de vraag: wie zit er nu echt op de game Conker: Live And Reloaded te wachten? Het antwoord is: Ik (RenDyR NL), Je moeder NL, Vrieze en The Dark Axe NL!!!
Ik hoop dat dit een prijsvraag was en ik de enige ben die 'm goed heeft beantwoord.
Groetjes.

Rendal Derksen | Valkenswaard

Gefeliciteerd met het goede antwoord, alleen helaas geen prijzen.

WIE DAAR?

Beste PU redactie,
Met deze e-mail stuur ik een foto die ik samen met een vriend heb gemaakt. Dit zijn alle Nintendo consoles en games die wij met zijn tweeën bezitten. Wij zouden graag willen dat jullie deze foto in de PU zetten.

Groetjes van Michael en Timo | Internet

Maar is dit nu Michael of Timo?



NEXT GEN PRIJZEN

Beste J.J.,
In PU 7 schreef jij over de nadelen van de next gen consoles. Ik moet hier helaas een kritische opmerking over maken. Je zei namelijk dat de PS3 volgens de Japanse kranten evenveel zou kosten als de PS2 bij zijn launch, namelijk 294 euro. Maar dat bedrag ligt volgens mij véél hoger want de PS2 was 517 euro bij de launch. Ik ken zelfs iemand die de PS2 voor dat monsterlijke bedrag heeft gekocht.
De Xbox 360 zou volgens dezelfde kranten ongeveer 100 euro goedkoper zijn, iets wat ook bij de vorige launch (Xbox) het geval was. Maar de Xbox was hier bij zijn launch 472 euro, dat is maar 50 euro goedkoper.
Het kan natuurlijk zijn dat ik te snel conclusies trek en dat deze prijzen gericht waren op die van de Japanse markt. Maar dat zou dus betekenen dat de PS2 en de Xbox gemiddeld 200 euro goedkoper zouden zijn bij de launch in Japan, dan bij die in Europa.
Ik ben nu enorm benieuwd naar jouw antwoord, J.J. Ik hoop dat je mij hiermee kunt helpen. In ieder geval ga zo door met het blad, want als (professionele) Xbox-er vind ik de PU het beste gameblad dat er is.
Met vriendelijke groeten,

Leon de Graaf | Internet

De gegevens hebben we van een Japanse economische site en zijn inderdaad Japanse bedragen omgerekend naar de euro. Helaas hebben we hier nog al wat belastingen die de prijs opdrijven. Maar je hebt een punt. Laten we het zo zeggen: we gaan er vanuit dat Microsoft de console goedkoper dan de Xbox gaat maken. Gewoon om de voorsprong te pakken. Ook weten we inmiddels dat de componenten van de PS3 duurder zijn dan die van de Xbox 360 en dat het voor Sony echt een helse uitdaging zal worden om de boel scherp geprijsd in de schappen te zetten.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



PC KILLER

Yooo gasten aldaar!
Terwijl ik onder het genot van een ventilator de PU zit te lezen valt mijn oog op een stukje dat heet "De PC killt vooral zichzelf". "Waar slaat dat nou weer op?" dacht ik bij mijn eigen en ik las het stuk.
Wat mij opviel is dat het argument "het lukt niet, weg ermee" inderdaad vaak te horen is. Maar dan denk ik "Wie komt er presies met met dit argument?" Iemand die er niet de veel verstand van heeft (vaak de ouders dunkt mij).
Ik heb nu in het aantal jaar dat ik een PC heb nog NOOIT problemen gehad met het installeren van een spel. Ja oké vastlopers misschien, maar is dat te wijten aan het spel? Kan net zo goed Windows zelf zijn. Ik neem Half Life 2. Duurde ontzettend lang maar niks ging fout. GTA SA? Helemaal geen probleem. Of iets nog erger: Star Wars: KoToR: hier zijn meerdere CD's wat altijd wel lastiger is voor een PC om dat "bij te houden" zeg maar, echter hier ook geen enkel probleem.
Tegenwoordig zie je ook vaak een optie in de installatie map genaamd: automatische updates. Voorbeeld hiervan is Splinter Cell: Chaos Theory. Erg handig: je klikt erop, het programma gaat zoeken, en als ie klaar is met downloaden, kan je de patch installeren want dat wordt dan aangegeven.
Wat ik dus vooral denk, is dat het te maken heeft met luiheid om te installeren en daarmee het gemak waarmee op een console gespeeld kan worden. Je doet de CD erin en zet de console aan. Klaar en spelen maar.
Het feit is ook vooral (iets dat niet genoemd wordt) dat een PC elk jaar een upgrade moet te lijken ondergaan om de games bij te kunnen houden. Natuurlijk games als HL2 en Doom3 lossen dit mooi op, maar zoiets als SC3: Chaos Theory en KoToR? Nee; kijk, dan koop ik wel een Xbox.
Het is dan ook in mijn ogen een zorgwekkende ontwikkeling dat er elk jaar een nieuwe serie grafische kaarten uitkomt dat er voor zorgt dat ontwikkelaars gewoon de interesse niet houden om dat ook steeds bij te moeten houden. Immers, er moet aan een standaard worden voldaan op grafisch gebied. Op een console heb je die limiet al gauw bereikt.
Kijk begrijp me niet verkeerd, ik had een GC en een PS2 en een PC. Ik speel overal wel op, maar ik vind dat installatie problemen echt een verkeerd argument zijn en ik vraag mij dan serieus ook af waar dit vraagstuk dan ook op gebaseerd is. Het zou beter geweest zijn als jullie eens verder ingingen op de ontwikkelingen van hardware in vergelijking met PC en consoles e.d.
Mzzl,

Timo de Hoop | Internet

Eén ding is zeker: het installeren van een PC-game kost minder moeite dan het lezen van jouw brief.



TOUCH? WAAROM

Hey PU,
Wat mij opvalt aan de DS games is dat iedere game per se van het touch screen gebruik "moet" maken, terwijl de meeste mensen daar helemaal niet op zitten te wachten. Als een game goed is maar geen gebruik maakt van het touch screen, krijgt het gelijk al een lager cijfer en dat slaat in mijn ogen nergens op.
Bovendien erger ik mij aan een aantal spellen waar je de stylus niet nodig hebt alleen in een aantal menu's van het spel. Zo moet je in Mario 64 de stylus uit de DS halen om te saven, terwijl je het nergens anders nodig hebt. Bovendien moet ik bij Bomberman de stylus gebruiken om op "start" te tikken iedere keer als ik naar het volgende level wil gaan. Heel irritant! Ze hadden hiervoor net zo goed de "start" knop kunnen gebruiken. Bovendien kun je heel makkelijk de vierpuntsdruktoets gebruiken om keuzes te maken, dat gaat in de meeste gevallen sneller dan de stylus uit de achterkant van de DS halen alleen om even ergens op te tikken.
Natuurlijk heb ik de DS deels gekocht voor de touch screen, om er nieuwe originele en innovatieve games op te spelen die op geen ander spelsysteem te spelen zijn. Maar overdrijven kan ook.
Groeten,

Rob | Internet

Wat zeur je nu over die stylus? Je kunt toch ook gewoon je vinger gebruiken.



COMMENTAAR OP COMMENTAAR

Kijk Jan, we willen natuurlijk allemaal wel vernieuwing zien in de games, after all dat is wat het gamen interessant maakt natuurlijk. Maar ik snap niet waarom jij je stoort aan de download mogelijkheden op de Revolution. Ik denk dat velen die ik ken en ook ikzelf er namelijk veel zin in hebben om weer eens Mario Kart 64 of F-Zero X te spelen. Maar ja, ik kan nu wel titels gaan opnoemen, het heeft geen zin.
Het gaat er gewoon om, dat dit leuk is voor degene die het wil (die er natuurlijk dus ook dat bedrag voor betaalt) en de rest er gewoon niks mee moet. Ook al heb je de games gespeeld op je GBA/NDS of wat dan ook, het kán altijd leuk zijn. En bovendien, niet *alle* games zijn gepoort natuurlijk, denk maar eens aan toppers als de eerste Final Fantasy titels, of GoldenEye... al vraag ik me af of die laatste het wel lukt i.v.m. licenties, maar goed.
Jij vindt het onnodig, dus laat je het liggen. Anderen (zoals ik) betalen dan dat kleine prijsje om even die goede oude gamemomenten te herleven.

Core | Internet

En zo is het natuurlijk ook, het is een leuk extraatje waar je gebruik van maakt of niet. Je wordt gelukkig nergens toe verplicht. Weet je, Jan heeft er gewoon een bloedhekel aan als het op betalen aankomt.

EIGEN VERZAMELING?

Hey gasten van de PU,
Aangezien steeds meer mensen hun gamecollectie showen in de Yo!Post, dacht ik, laat ik het ook maar eens doen. Ik ben 18 jaar en ik heb al aardig wat bij elkaar gespaard. Degene waar ik het zuinigst op ben is de Game and Watch van Mario Bros uit 1983. Ik hoop dat jullie het wat vinden, ikzelf ben er behoorlijk tevreden mee.
Groetjes,

Wouter | Internet

Of die verzameling is niet alleen van jou of je bent niet helemaal lekker, want wie heeft er nu vier PS2's?



KOOKPUNT

Heey PU!
Ik heb jullie review gelezen van Boiling Point. Jullie waren er goed over te spreken en gaven de game een score: 90. Maar ik lees nog meer PC bladen, en daar vonden ze de game matig tot voldoende. Het spel schijnt vol te zitten met bugs.
Zo heb ik bijvoorbeeld gelezen dat je auto soms in het niets verdwijnt. Niet zo'n groot punt zou je misschien zeggen (je jat gewoon een nieuwe) maar als je midden in de jungle staat, moet je soms grote stukken lopen om weer in de "bewoonde wereld" te komen. Zwaar klote als het elke keer gebeurt!!!
Ik wilde dolgraag het spel gaan kopen, maar ik twijfel nu. Dus kunnen jullie me een raad geven?

Mark v.d Wetering | Internet

Inderdaad blijken er in Boiling Point zoveel bugs te bezitten dat ie niet lekker meer speelt. Onze excuses dat we dat niet gemeld hebben. Vermoedelijk dacht Boris dat een game die zich afspeelt in de jungle, vol met bugs móet zitten.



★ KORTE ★ VRAAGJES

Yo PU gastuh. Hier wat korte vraagjes.
1. Welke MoH game vinden jullie het best?
2. Wat vinden jullie de beste GC game??
3. Zouden jullie een keer een poster in de PU willen doen??
Keep up the good work,

Rogier | Internet

1. MoH? Mwoah.
2. Resident Evil 4.
3. Heb je al die vorige opgevreten ofzo?

Ey people. Ik heb een paar vraagjes.
1. Is de multiplayer van Battlefield 2 voor de PC goed?
2. Hoe lang is 1 werkdag van jullie en hoe ziet die er uit?
3. Welke telefoons hebben jullie? Ik heb zelf een Motorola V550.
4. Wat gebruiken jullie op de PC: Windows of Linux?

Roy-Boy | Internet

1. Battlefield 2 spéél je om de multiplayer, baklap.
2. Uitslapen, koffie drinken, gamen, beetje chips weghappen, biertje erbij... en vroeg weer naar huis, want dat mag altijd als je wat later komt.
3. Een hele lelijke van KPN Telecom met een heleboel functies waar Ed na twaalf jaar nog geen reet van begrijpt.
4. Windows, we hebben geen keuze.

Hey PU. Ik heb wat vraagjes over de Xbox 360.
1. Wanneer komt hij uit?
2. Hoeveel gaat hij kosten en hoe duur worden de spellen?
3. Van welke spellen die dan uitkomen voor de Xbox 360 hebben jullie de meeste verwachtingen?
4. Wordt Xbox Live gratis?
5. Komt er ook een Brothers in Arms 2 op de Xbox 360?
6. Komen PoP Kindred Blades en Splinter Cell 4 op de Xbox 360?
Bedankt, mazzel

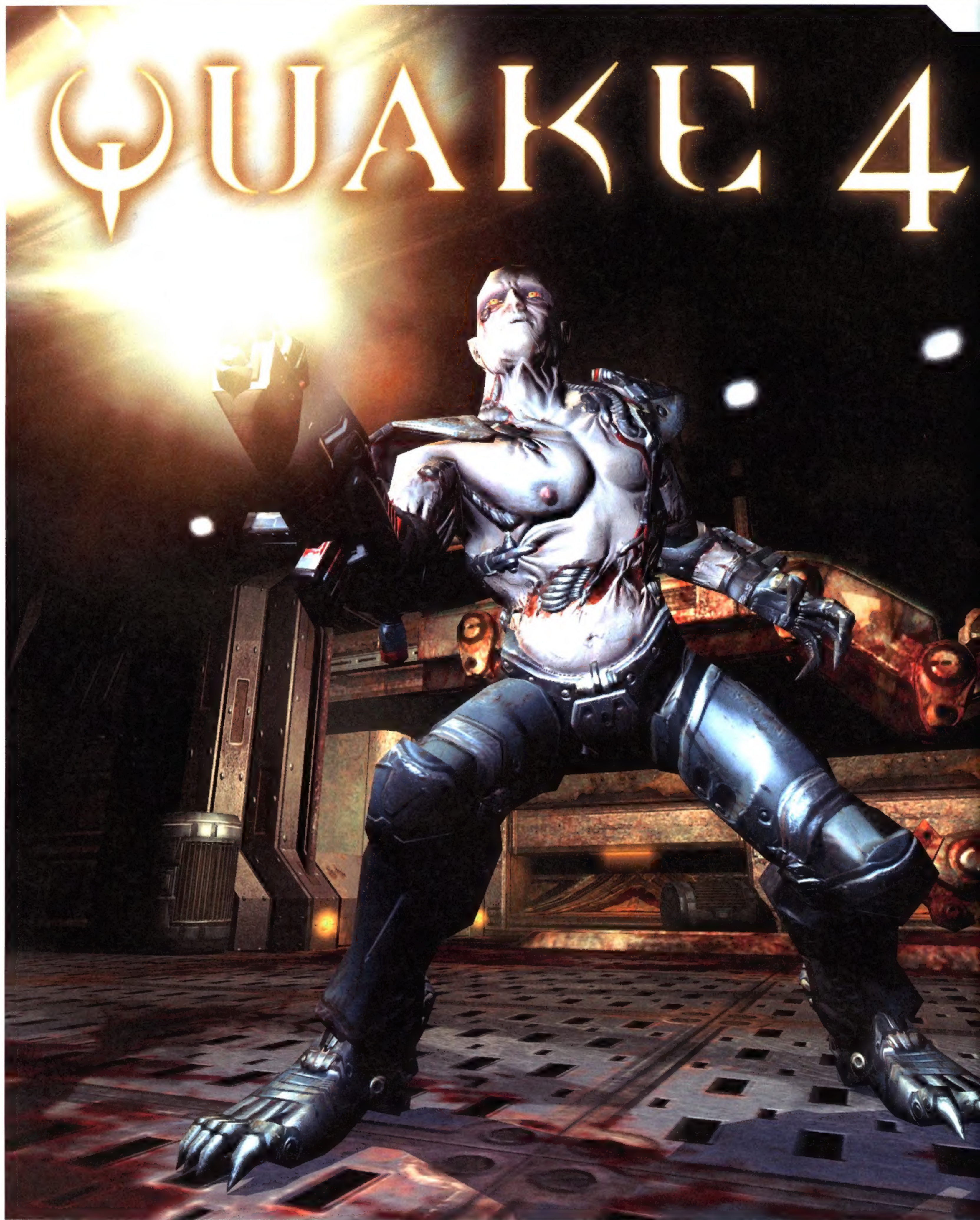
Petit S | Internet

1. Als het goed is, Kerst dit jaar.
2. Dat weten we nog steeds niet precies.
3. Gears of War.
4. De Zilveren editie is gratis maar daar kun je geen online games mee spelen. Voor de Gouden editie, waar dat wel mee kan, dien je echter te betalen.
5. We verwachten van wel.
6. Nee, maar er zullen vermoedelijk wel andere delen van deze succesvolle series op de 360 verschijnen.

Mag ik Brief van de Maand worden?

Dessy 1000 | Internet

We hebben na lang overleg besloten dat je brief nèt iets te weinig body heeft.


QUAKE 4



Op papier doet Quake 4 weinig bijzonders, maar de manier waarop de verschillende elementen in elkaar grijpen lijkt te gaan resulteren in meer dan de som van de delen.


Het blijft lastig praten met die zelfmoordterroristen.


"Ik waarschuw u meneer, mijn linkerhand is een bom. Als u nu niet uit de weg gaat, blaas ik mezelf op."

Het is lang stil geweest rond het roemruchte Quake. Het is alweer vijf jaar geleden dat het laatste deel uit de serie werd afgeleverd: Quake III: Arena. En in die game draaide het ook nog eens volledig om de multiplayer, waarbij de enerverende oorlog tussen mensheid en Strogg werd genegeerd. Daar komt nu verandering in.
J.J. kreeg van Id Software een middag de tijd om de nieuwe Quake te checken. Zou er nog leven in de legende zitten...

Hoe je het ook wendt of keert, hoe zeer je het shootergenre ook haat, je kunt niet ontkennen dat de Quake-serie een icoon is. Quake en Quake II stonden aan de wieg van het shootergenre en zorgden er bijkans eigenhandig voor dat fraggen populair werd. Daarom vind ik het zo vreemd dat er jarenlang weinig tot niks te beleven viel in het Quake-universum.
Id Software had de kwaliteit in huis om het shootergenre jarenlang te domineren, maar liet die kans schijnbaar achteloos schieten. En roep nu niet dat ze in de tussentijd Doom 3 maakten en dat ze dus geen tijd voor andere games hadden, want Quake 4 wordt niet door id gemaakt, maar door Raven Software. En als ze de Quake-productie nu uitbesteden, dan hadden ze dat ook eerder kunnen doen. Return to Castle Wolfenstein werd een aantal jaren terug ook aan Gray Matter uitbesteed, dus...
De precieze redenen voor deze langdurige afwezigheid zijn mij onbekend (men lult er een beetje omheen), maar ik vind het in zekere zin wel beangstigend. Quake is voor mij een grootheid en de vraag is of het na jaren 'stilstand' die naam nog steeds kan waarmaken. Want de concurrentie heeft niet stil gestaan.

VERNIEUWINGEN

Shooters zijn vandaag de dag letterlijk en figuurlijk aan het keurslijf van id ontsnapt. De claustrofobische gangenstelsels zijn verruild voor meer open terreinen, de omgeving is in hoge mate interactief, strategie en 'bestuurbare' squads zijn geïntroduceerd, de verhaallijn is steeds belangrijker geworden en dankzij de toevoeging van voertuigen hoef je niet langer alles te voet te doen.
Ik wil niet zeggen dat gamers old-school shooters niet meer trekken, maar shooter-fans hebben wel degelijk van nieuwe soorten gameplay mogen proeven. En de verkoopcijfers laten zien dat die vernieuwingen bevallen. Doet Id ook mee aan die vernieuwing?
Doom 3 was een spannende en grafisch spectaculaire shooter, maar het week in niks af van hetgeen id tien jaar terug maakte. Nog steeds hield men vast aan de formule 'wapens + gangen+ zombies = goede shooter'. Dat gegeven ontlokte de media terecht de uitspraak dat Doom 3 weliswaar megafraai was, maar dat het wel erg 'ouderwets' aanvoelde ten opzichte van de nieuwe generatie shooters.

DOOR GANGEN WANDELEN

En dus reisde ik met een vreemde sensatie in mijn lijf (niet vanwege de terroristen, gamejournalisten worden altijd met luxe taxi afgehaald) af naar Londen. Ik had het vroeger niet durven dromen, maar ik twijfelde aan de gave van id. De E3-demo van Quake 4 had deze twijfel alleen maar verergerd. Voor mij was Doom 3 de oogverblindende afsluiting van de old school gangetje-gangetje shooters geweest. De rek was duidelijk uit deze vorm van gameplay en mooier dan dit kon het ook niet meer worden. Met Quake 4 moest alles anders. Daar was iedereen het volgens mij wel over eens. Maar in de trailer die id in LA vertoonde zag je opnieuw een hoofdpersoon voor 80% door gangen wandelen. En dat zorgde voor nogal wat gezucht in de zaal.
Ik ben ervan overtuigd dat dit gegeven Quake 4 enkele E3-awards heeft gekost. De shooter F.E.A.R van Vivendi, waarin duidelijk nieuwe soorten gameplay aan beproefde elementen werden toegevoegd, ging er met al die prijzen vandoor.

VOORSTELLING

Todd Hollenshead, baas van Id Software gaf me echter geen tijd de twijfel aan hem te ventileren. Met de opmerking 'loop nu niet zo te zeuren, ga zitten en wacht gewoon af wat er gebeurt. It's gonna be aaaaaawesome', snoerde hij me de mond en zette de PC op de juiste instellingen. 'Okay, okay. Ik wist niet dat je kwaad werd', mompelde ik verbouwereerd en plantte de koptelefoon op mijn hoofd. Het licht ging uit in de ruimte en de voorstelling kon beginnen.

"QUAKE 4 ROEPT MEER EMOTIES OP DAN ALLEEN 'WOW, IK SCHOOT HEM VOL DOOR ZIJN KNEITER'."

HET VERHAAL

Quake 4 sluit naadloos aan op Quake 2. In dat deel sloeg de mensheid de aanval van de Strogg af en versloeg je uiteindelijk de Makron boss op de planeet Stroggos. Voor het eerst in de Quake-serie heb je een naam: Matthew Kane. Hij is een keiharde vechtersbaas die aan het Rhino-squad is toegevoegd. Id trekt een gordijn van mysterie rondom deze gast op en wil momenteel niet meer kwijt dat hij een 'bad ass' is met menselijke trekjes. Kane maakt samen met de Rhino-squad deel uit van de fikse invasiemacht die de planeet Stroggos aanvalt. Immers, in Quake 2 heb je het belangrijkste verdedigingssysteem van de Strogg (the Big Gun) uitgeschakeld en de zo gehate beschaving is dus kwetsbaar. Jouw eerste doel is het uitschakelen van een aantal luchtdoelkanonnen...


"Volgens mijn maat zouden ze hier last hebben van spinnen, maar ik zie niets."

GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS: NOG NIET BEPAALD • VERWACHT: Q4 2005

QUAKE 4: REVOLUTION

PC/XBOX 360



"Ik heb het toch niet zo met die boemerangraketten... ze komen hier steeds dichterbij neer."



Jazeker, ook in de toekomst bestaan er stagelopers. Zet die mok koffie maar op de rand van het biljart jongen.

XBOX 360

Zoals je weet komt Quake 4 ook op de Xbox 360 uit. Id kon deze versie nog niet tonen, omdat Microsoft nog steeds niet de definitieve 360 developement kit had opgestuurd. Met andere woorden: Microsoft is nog steeds met de specs van de nieuwe Xbox aan het rommelen! Id wilde verder kwijt dat de Xbox 360 ondanks het feit dat de finale dev-kit er nog niet was, echt een megastap vooruit was ten opzichte van de Xbox. Todd Hollenshead zei letterlijk: 'op de Xbox 360 zul je geen verschil meer zien tussen de PC versie en die op de 360. De techniek van de nieuwe console is zo goed dat we niet meer hoeven te snijden in aantallen polygonen, textures en personages. Je kunt het bijna één-op-één overzetten.'

KNOKKEN

Het intro kende ik al. Mathhew Kane zit in een spaceship dat vlak voor de landing op Stroggos, door een raket wordt geraakt en neerstort. Na een kort moment van totale duisternis, word je wakker en zie je enigszins wazig het kapotte vliegtuig en je eigen voeten. Een paar secondes later dringt het lawaai van de geweerschoten, kanonnen en gillende gewonden tot je door en weet je weer waarom je hier bent. Om te knokken! Je pakt je wapen en krijgt je eerste opdracht: zoek je partners van het Rhino squad en schakel de kanonnen uit.



Ze mochten alles aan hem verbouwen, maar een tepelpiercing werd 'm te gek.

VERSCHRIKKINGEN

Als je de vorige alinea even tot je laat doordringen, dan had dit ook, afgezien van de woorden 'spaceship' en 'Stroggos', de beginscène uit Call of Duty kunnen zijn. Zie hier vernieuwing 1. Quake 4 roept meer emoties op dan alleen 'wow, ik schoot hem vol door zijn kneiter'.
Als in Call of Duty je maten om je heen worden weggemaaid, dan voel je je schuldig. Als een gewonde soldaat in Brothers in Arms om hulp gilt, dan wil je helpen. Id wil dat de gamer het genot niet alleen maar uit het bruut neerknallen van vijanden haalt, maar ook uit de gevolgen van al die actie.
Je moet deel gaan uitmaken van de oorlog. Daarom gebeuren er constant dingen om je heen. Overal lopen soldaten die, als je dicht genoeg in de buurt staat, iets tegen je zeggen. Je hoeft er niks mee te doen, vaak is het zinloze informatie, maar het geeft wel veel meer sfeer aan het geheel. Tel daarbij op de honderden explosies om je heen en random actie die nooit ophoudt, en je beseft net als ik dat Quake 4 je zintuigen optimaal zal prikkelen.
De game toonde mij de verschrikkingen van de oorlog in al haar facetten. De ene soldaat wordt gek en rent op de Strogg af, de ander neemt in blinde paniek de benen, de derde smeekt om hulp en de vierde is juist weer de coolheid zelve.



Dan laat ik me toch nog liever in het Wilhelmina Ziekenhuis te Assen opereren.

GEKWEK IN JE OOR

Ook de mannen uit je eigen Rhino Squad kakelen voortdurend tegen je aan. Maar niet alleen om emotie bij je op te wekken. Zie hier vernieuwing 2 in de Quake-legacy: je staat er niet langer alleen voor! In Quake 4 helpen je teamgenoten een handje mee. Denk nu niet aan Ghost Recon of Brothers in Arms. Zo ver gaat het niet. Het is meer dat je jouw maten levend moet zien houden, omdat ze later van pas komen of omdat ze je kunnen helpen een peleton Strogg neer te maaien.
Id heeft je maten kunstmatig belangrijk gemaakt. Gaan ze dood, dan mag je de missie onmiddellijk overdoen. En dus let je op ze.
Je kunt je squad niet sturen. Die stap heeft id niet willen maken. Bewegen doen ze zelf en de A.I. is dermate goed, dat je die mogelijkheid ook niet zult missen. Ze dekken je rug de hele tijd en geven waarschuwingen als je iets niet ziet aankomen. Bereid je maar vast voor op veel gekwek in je oor (speel de game met koptelefoon, dat is een feest!) want je krijgt de hele tijd commando's te horen of mededelingen van de thuisbasis.

VOERTUIGEN

Dan komen we bij de derde grote verandering: voertuigen. Wat is een shooter vandaag de dag nog zonder voertuigen? Niks toch? Dat moet id ook hebben gedacht en dus kun je met Kane op en in allerlei voer- en vliegtuigen stappen. Hoeveel verschillende vervoersmiddelen er zijn, wilde id niet verklappen, maar ik kon al wel met een Hover Tank en een Heavy Mechanized Walker (een soort Mech Warrior) aan de gang.
Is het tof? Ja, maar denk nu niet meteen aan Halo. Die vrijheid krijg je niet. Het is meer Medal of Honor werk. Er zijn bepaalde levels, waarin je gezeten in de Hover Tank of Mech Walker delen van de omgeving moet schoon sproeien. Soms stuur je zelf, soms doet de game dat en hoef je alleen maar de trekker over te halen. Maar steeds volg je wel een vaststaand pad met kleine uitwijkmogelijkheden naar links en rechts.

INTENS MEEGELEEFD

Okay, id heeft dus duidelijk om zich heen gekeken. Er is verandering. Maar maakt dat van Quake 4 meteen een shooter die de strijd met de hedendaagse concurrentie (F.E.A.R., Half-Life 2, Call of Duty 2, Brothers in Arms 2) aan kan?
Dat vind ik moeilijk te zeggen. Voor zo'n dramatische conclusie heb ik te kort kunnen spelen. En

RAVEN SOFTWARE • ID SOFTWARE • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: [illegible] • WWW.QUAKE4GAME.COM

"Blijf staan, eh, hangen, eh, zweven of ik schiet!"

geheid dat id nog een paar konijnen in de hoed houdt. Wel heb ik intens genoten van de levels die ik mocht uitproberen. En mijn ervaring leert dat dit een zeer goed teken is.
Dat id grafisch kan knallen, was voor mij geen nieuws. Ik had niks anders verwacht. Ook nu weer spatte de actie van het scherm. De explosies zijn nog steeds de vetste uit de biz, de animaties ontzettend soepel en de omgevingen vol met fraaie en gedetailleerde textures. Daar komt nog eens het uitstekende geluid van de wapens en de vertrouwde snelheid van de actie bij.
Maar Id heeft het niet bij die uiterlijke opsmuk gehouden, iets wat ze in mijn optiek wel bij Doom 3 deden. Ik ga overigens niet beweren dat Quake 4 een revolutionair spel is geworden, want dat is zeker niet het geval.

AFWISSELING

Aspecten als samen met je squad strijden, levende, interactieve omgevingen en speelbare voertuigen, heb ik al vaker gezien. Maar dat was bij toppers als God of War of GTA: San Andreas ook zo. Veel belangrijker is de wijze waarop men al die verschillende gameplay-elementen tot een geheel smeedt. Wordt het één organisch geheel, of voelt het aan als een samengeraapt zooitje? Afgaande op die eerste uren met Quake 4 kan ik niet anders dan concluderen dat id er iets bijzonder van heeft gemaakt. De tijd vloog echt voorbij en ik kan me een week na dato nog steeds frame voor frame herinneren wat er gebeurde.
Het enige wat in mijn optiek nog mis kan gaan is de afwisseling tussen de levels. Id beloofde levels die je alleen afwerkt, levels met voertuigen en levels met je squad. Ik geloof vandaag de dag echter niemand meer op zijn woord. Ik wil het zelf zien. Hebben ze dat echter voor elkaar dan lonkt de Gold Award aan de horizon. Daar durf ik wel een weddenschap op af te sluiten.

"DE TIJD VLOOG ECHT VOORBIJ EN IK KAN ME EEN WEEK NA DATO NOG STEEDS FRAME VOOR FRAME HERINNEREN WAT ER GEBEURDE."



Sinds de Marathon van Rotterdam is opengesteld voor gehandicapten, is de sfeer er niet écht op vooruit gegaan.

KLASSIEKER (SPOILER)

Hoe goed we Quake 4 vinden, kunnen we pas bij de review aangeven. De game is nog niet af. Maar één scène durf ik nu al legendarisch te noemen. Misschien is het wel een van de meest indrukwekkende FMV's die ik ooit heb gezien. Niet vanwege de graphics, maar vanwege de impact van de vertoonde actie zelf. Het is je reinste nachtmerrie.
Kane blijft geen mens, maar zal al snel in een half Strogg, half mens veranderen (wat hem meer snelheid, meer kracht en meer sprongvermogen oplevert). Niet omdat hij dat wil, maar omdat hij als gevangene in een vage fabriek 'gestroggofied' wordt. En dat proces verloopt bepaald niet zachtzinnig. Mogelijk dat dit filmpje al op het net rondwaard, anders is het absoluut de moeite waard om straks in de game te checken, ook al heb je niks met Quake. Het gebeurt niet gauw dat ik mijn hoofd afwend omdat het beeld letterlijk pijn doet...

MULTIPLAYER

Hier kan ik heel kort over zijn. De multiplayer van Quake 4 sluit naadloos aan op die van Quake 3: Arena. En ik kan je na een paar matches garanderen dat de snelheid minimaal net zo hoog ligt als voorheen. Kolere, wat speren die karakters door het beeld. Ik heb nog nooit gehoord dat iemand daadwerkelijk epilepsie kreeg van het gamen, maar dat kan ik me hier best voorstellen. De multiplayer gaat zich (en dat zal niet verrassend zijn) voornamelijk focussen op de traditionele (en eigenlijk door hen bedachte) modes als Death Match en Capture the Flag.

GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS: NOG NIET BEKEND • VERWACHT: Q4 2005

POWERSPY

■ De Hot Coffee-mod discussie is volgens ons nu al dé giller van het jaar. Heel de VS staat op zijn kop nu blijkt dat er in GTA: San Andreas geneukt wordt! Hoehoe!

■ Wat is de deal? Rockstar is vergeten bij de ratingcommissie aan te geven dat er seks in het spel zat. Hadden ze dat wel gedaan, dan had de game een 18+ rating gehad en geen 17+ zoals nu het geval is.

■ En dit snappen we nu niet. De Amerikanen vinden het dus minder erg dat hun kids een crackhoer in elkaar rammen met een honkbalknuppel dan dat ze CJ even kunnen laten bouncen op een dame. Seks is dus erger dan geweld?

■ Hillary Clinton is een van de woordvoerders van het anti-GTA front. Maar dat is logisch, die is gewoon jaloers omdat ze zelf al jarenlang geen seks meer heeft gehad met haar Bill (en iemand anders wel). Die zou zich eigenlijk best wel even door CJ willen laten uitwonen. Helemaal als ze hem zelf mag vormgeven.

■ Overigens was het een Nederlander die de 'neukscènes' die verstopt zaten in de code, naar boven wist te halen. Waar een klein land groot in kan zijn.

■ Sega schijnt bezig te zijn met het vervaardigen van een nieuwe next gen Sonic game, mogelijk voor PS3 en Xbox 360. Laten we hopen dat ze dit keer beter hun best doen want afgaande op de laatste wanproducten, gaan we nog liever met onze blote reet op een egel zitten dan er mee te spelen.

■ Hadden we een tijdje geleden uitgevers die melding maakten van sequels vlak na de release van de voorgangers, nu zijn er al vervolgen aangekondigd voor Scarface en de nieuwe game rond rapper 50 Cent, terwijl die games nog niet eens af zijn!

■ Wat gaan we hierna krijgen, eerst de sequel uitbrengen en daarna pas deel 1?

■ Klein foutje van onze Boris. De man had per ongeluk de kijkcijfers van vier Gamekings-afleveringen bij elkaar opgeteld en het totaalcijfer als het aantal kijkers van één uitzending de wereld in geslingerd.

Was ook een beetje vreemd, Gamekings dat meer kijkers trekt dan de gemiddelde aflevering van Kopspijkers.

■ Er komt voor de PC een nieuwe shooter die zich afspeelt in het Wilde Westen. De titel luidt Lawmaker. Een gewaagde keuze want cowboys en indianen zijn hier net zo hip als een voetbalspel met Die Mannschaft in de hoofdrol. Aan de andere kant, het is wel weer eens wat anders dan al die WOII-shooters.

■ Nieuwe trend op de redactie. Lezers die guppenbaby's komen ophalen bij Muriëlle Maar ja, dan heb je ook wel een echte PU-gup. Hé, dat woord kun je ook achterstevoren lezen. (Dat heet een palindroom)

■ Bad day voor een Amerikaanse Star Wars-fan; zijn complete verzameling Star Wars-poppetjes ter waarde van meer dan 25.000 euro fikte compleet af.

NIEUWE GAMES VOOR 18 EURO?

Je kent de ECI vast wel. Het is een soort boekenclub waar je een keer per kwartaal verplicht bent een boek/CD te kopen. Best interessant als je van veel lezen/muziek houdt en het aanbod je bevalt.

Het Engelse Metaboli wil iets soortgelijks loslaten op de game-industrie en we moeten zeggen, het klinkt helemaal niet verkeerd. Wat gaan ze doen? De gamer betaalt Metaboli ongeveer 18 euro per maand en voor dat geld mag je online een of meerdere van de 45 nieuwe PC-games downloaden en spelen. En het betreft geen boutgames want inmiddels hebben Atari, Ubisoft en Microsoft zich verbonden aan dit initiatief en er volgen er zeker meer.

Games on demand, zoals dit trucje heet, gaat het volgens insiders helemaal maken, en waarom ook niet: 18 euro is heel wat minder dan 50 euro in de winkel en als je breedband hebt, is het downloaden zo gepiept.

Hoogstens is de voorwaarde, namelijk dat de games pas drie maanden na de release op Metaboli staan, een beetje jammer, maar daar valt mee te leven als je puur naar de prijs kijkt.

Ook de nieuwe PC-console Phantom, die nu in 2006 naar Europa schijnt te komen, handelt volgens dit principe. Tegen een veel lager bedrag dan de winkelprijs kun je een 'nieuwe' game binnenhalen. Kijken hoe lang het duurt voordat zoiets in Nederland mogelijk is.

COMMENTAAR DE MMORPG HYPE

Hoewel ik helemaal niks heb met het MMORPG-genre, is dat niet de reden dat ik de hype die momenteel rond dit genre is ontstaan, met afschuw gadesla. Ik zie om me heen hoe tof mensen World of Warcraft vinden en snap de lol er ook wel van. De werelden zijn immens, de actie is nimmer repetitief en het sociale aspect (ophooken met je clan) is leuk.

Maar dat opeens iedereen in de game-industrie (o.a. Atari, Codemasters, Sony, Microsoft, EA, Ensemble Studios, NC Soft) vinden dat ze MMORPG's moeten gaan maken, vind ik echt te stom voor woorden.

Ik begrijp natuurlijk best dat het succes van WoW iedereen heeft wakkergeschud. Twee miljoen gebruikers die elke maand abonnementsgeld moeten betalen, dat levert heel wat doekoe op... En hoewel je natuurlijk een team nodig hebt om de actie in Azeroth in goede banen te leiden en je steeds nieuwe content moet creëren, valt dit in het niet bij de kosten die je maakt als je een nieuwe game bouwt. Oftewel één keer investeren, daarna (bij succes) een paar jaar vet cashen.

Ik heb echter geleerd om voor je een nieuw plan maakt, altijd eerst te checken wie de doelgroep is en of die doelgroep wel voor jouw project te porren is. En laat de MMORPG-doelgroep nu de moeilijkste zijn van alle gamers. Immers, je kunt feitelijk maar een à twee MMORPG's echt goed spelen. Dit genre vreet namelijk tijd, en als je er eenmaal inzit (lees: een ver doorontwikkeld personage hebt), dan switch je niet zo maar naar iets anders. Of zoals Steven zo mooi zegt: 'pas bij level 60 begint WoW echt'.

Bovendien wordt een MMORPG pas leuk als het druk is. Wat voor zin heeft het dan om in het komend jaar opeens massaal MMORPG's uit te brengen? The matrix Online is al geflopt, Star Wars Galaxies scoort ondanks nieuwe updates matig en Everquest leidt een kwijnend bestaan. Niet omdat ze slecht zijn maar simpelweg omdat een paar hele goede en drukbezochte MMORPG's al het volk wegtrekken. Alleen Guild Wars scoort als nieuwkomer goed en dat is omdat het gratis is (en dus gaat de kassa-theorie daar niet op).

Ik voorspel dat er straks heel veel ontwikkelaars hard op hun plaat gaan met hun dure MMORPG's. Want iets cheaps bouwen kan al niet meer; het moet minimaal gelijkwaardig zijn aan WoW. Nu, ik wens ze veel succes!

J.J.

NUMEROLOGIE

2288 Aantal games in 2001 uitgebracht in de UK. In 2005 zullen dat er minder dan 2000 zijn.

2.000.000 Aantal Xbox Live abonnees

5.000.000 Aantal Eye Toy camera's verkocht in Europa (2 miljoen in de VS)

90.000.000 Aantal videogames dat is verkocht in 2004

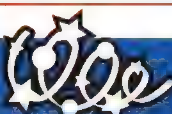
100.000.000 Aantal PS2's verkocht wereldwijd

500.000.000 Aantal consoles wereldwijd verkocht in de laatste 25 jaar

BOR'S TIPS

Wil je meer tips van Bor, heb je vragen over een bepaalde game, zit je vast tijdens het spelen en ben je wanhopig op zoek naar codes, cheats, hints of live hulp dan kun je bellen met de splinternieuwe hulplijn van Bor, genaamd 1-Up.

1-Up is te bereiken op zondag, maandag, dinsdag en woensdag van 15.00 uur tot 20.00 uur en op donderdag van 16.00 tot 21.00 uur. Telefoon: 0900 - CALL 1UP (0900 - 2255187). De kosten bedragen 0,65 cent per minuut.



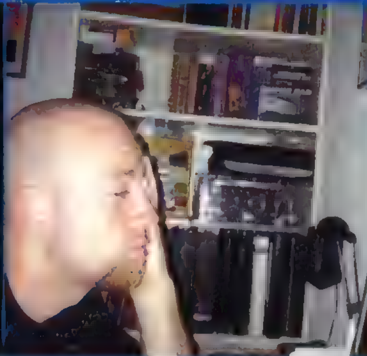
MAAR ECHT! WEIRDE SHIT UIT DE INDUSTRIE

■ Het moest er een keer van komen, en ja hoor; in China is de eerste ontwenningskliniek geopend voor gamers die vergroeid zijn met hun MMORPG. Volgens de Chinezen is een dergelijke kliniek hard nodig omdat steeds meer Chinese gamers niet meer uit hun MMORPG geraken en de echte wereld volkomen klote vinden.

■ Maarliefst 23 doktoren en verpleegsters verzorgen de tientallen patiënten, in leeftijd variërend van 14 tot 20 jaar. Hun klachten zijn depressiviteit, slaapstoornissen, angst en onwilligheid om met normale mensen te praten.

■ De behandeling bestaat uit het via een infuus toebrengen van een 'vocht' dat je leven weer in balans brengt, alsmede elektrische schokken om het zenuwstelsel te kalmeren, gecompleteerd met heel veel praatsessies.

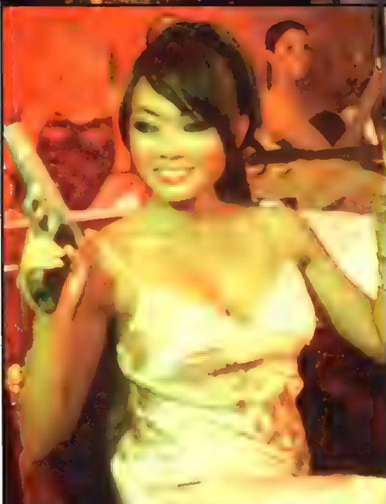
■ De kosten voor de behandeling bedragen een dikke veertig dollar per dag. En het is een groeimarkt want ongeveer 2,5 miljoen Chinezen leiden aan internet/gameverslaving. We hebben Steven alvast op de wachtlijst gezet.



OMDAT LEKKERE WIJVEN ALTIJD SCOREN...

Omdat lekkere wijven altijd scoren plaatsen we hieronder een aantal fijne plaatjes van de dames die waren verkozen om samen met de volslanke rapper Guerilla Black een fotoshoot te doen voor de actie-racegame 187 Ride or Die. De kwaliteit van de gezichtjes en de omvang van de boobs zeggen natuurlijk geen hol over de kwaliteit van het spel. Sterker nog, we kunnen deze actie van Ubisoft plaatsen onder het kopje 'ik wil graag aandacht in jullie blad dus ik stuur je een paar lekkere chicks.' En we trappen er graag in. Want deze foto's zien er toffer uit dan een paar screens van 187 Ride or Die.







WAAR ZIJN DE CUBE-GAMES?



We zaten nog even te denken aan een grote preview over Chibi Robo maar omdat die game bij nader inzien toch wel wat tegenviel hebben we daar maar van afgezien.
Dat er in deze PU nogal weinig aandacht aan specifieke Cube-games wordt besteed ligt niet zozeer aan onze inzet, maar meer aan het feit dat we alle interessante aangekondigde titels ondertussen wel van een previewtje hebben voorzien, en er in de zomermaanden - volgens traditie - zo weinig door Nintendo wordt uitgebracht dat er gewoon niks te reviewen valt.
Gelukkig komt volgende maand de boel weer een beetje op gang, met in oktober Cube-exclusieve releases van Geist en Dancing Stage Mario Mix en in november Pokémon XD: Gale of Darkness, Fire Emblem: Path of Radiance en natuurlijk Legend of Zelda: Twilight Princess. Dat de Europese releaselijsten na Zelda nog maar weinig titels voor de Cube bevatten, is weinig hoopvol maar die lijsten zullen waarschijnlijk binnenkort wel worden aangevuld. Chibi Robo hoeft er wat ons betreft niet op te komen.



LEEGLOOP BIJ MIDWAY?

Het rommelt bij Midway. Eerst bracht het bedrijf al het zeer dubieuze NARC op de markt dat wereldwijd kon rekenen op slechte scores, en nu zijn twee kopstukken opgestapt. De eerste is niemand minder dan onze langharige vriend John Romero, die de afgelopen E3 nog zo graag met Jan op de foto wilde.
Romero werkte aan Gauntlet: Seven Sorrows dat bijna af is (zie screen). Het blijft vreemd dat Romero al zo snel na z'n komst bij Midway het hazenpad kiest, of was men hem gewoon zat, wie zal het zeggen?
Vrijwel gelijktijdig heeft ook J.E. Sawyer het pand verlaten. Net als Romero was Sawyer werkzaam bij het ontwikkelteam van Gauntlet: Seven Sorrows.
Sawyer, een van de grote mannen achter de RPG Icewind Dale, is weer teruggegaan naar zijn oude makkers bij Obsidian om aan Neverwinter Nights 2 te werken.
Toch opmerkelijk dat Midway twee talenten als deze laat gaan... óf eruit gooit?



POWERSPY

- Kleine pleister op de wond is het feit dat hij nu ook eindelijk van dat stomme Jar Jar Binks modelletje af is.
- Digital Jesters (niet te verwarren met digitale jetsers), het bedrijf dat de gamerechten op de Crazy Frog heeft gekocht, verwacht dat hun kartgame met die kutkikker erin met Kerst op de eerste plaats in de charts komt te staan. Wij zullen alles in het werk stellen om dat te voorkomen.
- Voor de allereerste keer is er een man veroordeeld voor het chippen van een console. Een 22-jarige Brit uit Cambridge moet een taakstraf van 140 uur afwerken voor het modificeren van Xboxen. Volgens kenners betekent dit een doorbraak in de strijd tegen illegaal gechipte consoles.
- Wij hebben het gevoel dat het zweet een flink aantal lezers van de PU nu uitbreekt. Oefen maar alvast op smoezen. 'Sorry meneer de agent, maar ik weet echt niet hoe het is gekomen. Ik werd wakker en opeens zat die chip er in'.
- Een scholiere uit Durban (Zuid-Afrika) heeft tijdens het maken van een scriptie over 'PlayStation-verslaving', ontdekt dat de meerderheid van de ondervraagden last had van een zogenaamde 'PlayStation-duim'.
- Het betreft een duim die zeer doet, vaak verkrampt en een pijnlijke top heeft.
- Hoe serieus we haar moeten nemen, wordt er niet bij gemeld. Wij denken niet erg want haar eindconclusie is dat 'het spelen op de PlayStation complete tijdsverspilling is'.
- Microsoft komt in oktober weer met een groot X05-event waar ze, dat kan niet missen, de pers lekker met de 360 laten stoeien.
- Wat ons betreft mag het morgen beginnen want we kunnen jullie verklappen dat gamen en chillen in de avondzon in een exclusieve beachclub in Nice heeeeel goed samengaan!
- Hadden we dan toch een beetje gelijk? De PU-redactie was op de E3 ietwat verdeeld over de kwaliteit van The Godfather en watskebeurt? The Godfather is doorgeschoven naar 2006.
- Ook zal het spel niet naar de GameCube komen.
- En dan nog iets grappigs over dit spel. De gehypte aanwezigheid van Marlon Brando, die de tekst vlak voor zijn dood heeft ingesproken, kan wel eens flink de mist in gaan. Volgens de New York Times was Marlon's conditie zo slecht tijdens het inspreken, dat je meer van onverstaanbaar inreutelen kan spreken. Verder hoorde je de hele tijd zijn zuurstofmasker blazen.
- Zowel Sony als Microsoft willen een MMORPG gaan maken met Marvel-helden in de hoofdrol. Wij denken dat ze zelf een held worden als ze ook maar duizend gamers bij World of Warcraft kunnen wegtrekken.
- Nintendo komt binnenkort met Wi-Fi-adaptors voor de DS die je op je PC kan aansluiten. Vervolgens kun je lekker online gamen, ook als je geen wireless-gear op je PC hebt zitten.



POWERSPY

■ Komt 'ie nu wel of komt 'ie nu niet? Al tijden gonst het van de geruchten rond S.T.A.L.K.E.R., de fantastische shooter die zich afspeelt in Tjernobyl. Developer GSC heeft nu gemeld dat de game definitief naar 2006 is verplaatst. En dat terwijl het spel eigenlijk al eind 2004 had moeten uitkomen.
■ Cliff Brezinski, de ietwat excentrieke baas van Epic Games, wil dat er niet alleen een leeftijdsaanduiding op games komt te staan maar ook de term 'hardcore' of 'casual gamer', al naar gelang het spel moeilijk of makkelijk/toegankelijker is.
■ Wij vinden dat 'ie gewoon lekker games moet maken en geen onzin uit moet kramen.
■ Eidos is inmiddels druk bezig met het vervolg op de Vietnam-shooter Shellshock. De sequel zal niet meer gemaakt worden door het Amsterdamse Guerrilla (ook de makers van Killzone).
■ Overigens verkocht Shellshock niet veel minder dan Killzone, wat eigenlijk een wonder is als je het kwaliteitsverschil tussen de twee games bekijkt.
■ Alsof de duvel er mee speelde... op de dag van de aanslag in Londen, kreeg J.J. een mailtje van EA of hij naar Londen wilde voor een interview met de makers van FIFA. Eeeeh?
■ Steven had het nog erger getroffen, hij moest een dag na de aanslag in Londen zijn voor een persmeeting. Die ging dus niet door. Veel journalisten hadden geen zin meer.
■ Terwijl je toch zou zeggen dat als er ergens een plek was waar even geen aanslagen zouden komen, dit Londen zou zijn.
■ Hoewel Codemasters nog niet veel wil loslaten over DTM 3, kunnen we aan enkele vrijgegeven screenshots wel goed zien dat het schademodel verder geperfectioneerd is.
■ En dus spelen ze goed in op de trend dat steeds meer gamers eisen dat hun wagens helemaal aan gort gereden kunnen worden. Terwijl het toch echt een racegame is...
■ Er komt een soort aanvulling op GTR, de behoorlijk pittige racesim van developer 10tacle. De naam is GT Legends (omdat je met oude wagens rijdt), waarbij de toevoeging Legends waarschijnlijk voor 'legendarisch moeilijk' gaat staan.
■ Er komt een Worms-game naar de PSP en Nintendo DS. Of het een port van een oud Worms-spel is of een geheel nieuw product, wilde men nog niet vertellen. Wel dat het grappig gaat worden.
■ Tja, dat mogen we hopen, wat moet je anders met een Worms-spel als je er niet om kan lachen?
■ En dan hebben we nu al een inkoppertje voor het PU-redactielid dat de DS-versie met zijn stylus moet gaan reviewen. Dit is nou typisch een gevalletje van 'pieren steken'.
■ Het blijft verbazend om te zien dat de DS in Japan nog steeds beter verkoopt dan de PSP. Terwijl je toch zou denken dat Sony een geheel nieuwe markt heeft opengebroken, namelijk die van de volwassen man.

JAPANEWS









■ Verrassend nieuws om mee te beginnen; de nieuwe Ridge racer zal verschijnen op de Xbox 360. Ridge Racer staat synoniem voor PlayStation, zeker als het aankomt op de lancering van een nieuw platform. Tijdens de eerste PlayStation was daar Ridge Racer, bij de lancering van de PlayStation 2 was er Ridge Racer V en nu de PSP het levenslicht ziet, verschijnt er wederom een Ridge Racer. Verbazingwekkend dus om te zien dat nummer zes uit de Ridge Racer-serie op de Xbox 360 verschijnt. Onze Sushi boer tastte ook in het duister omtrent het hoe of wat.
■ Ook vreemd; Law en Paul in een soort van side scrolling beat' em up. En toch is het echt zo. Of er nog meer Tekken personages hun opwachting maken in Urban Reign valt te betwijfelen, hoewel Jin Kazama natuurlijk altijd en overal een welkome vechtersbaas is.
■ Nóg een verrassing op het front van spelcomputer switch. Resident Evil 5 verschijnt niet op de Revolution maar op de Xbox 360 en de PS3. Dat is even schrikken voor alle Nintendo fans. De opzet van deeltje 5 is te vergelijken met deel 4.
■ Dit konden we jullie tot slot niet onthouden: een mooie scan van Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII.



TOP 5

VIJF REDENEN WAAROM DE HOT COFFEE MOD IN GTA: SAN ANDREAS NEP IS.

1: Het is toch wel erg triest als je geil wordt van neukende pixelpoppetjes...
2: En het wordt nog triester als je dus bereid bent in de code te rommelen om de pixelseks naar voren te halen.
3: CJ houdt zijn fokking broek aan bij het naaien!
4: Als je een hele dikke CJ hebt gebouwd, wil je het gewoon niet zien.
5: Het zat niet in de originele game, en dat heeft een reden.

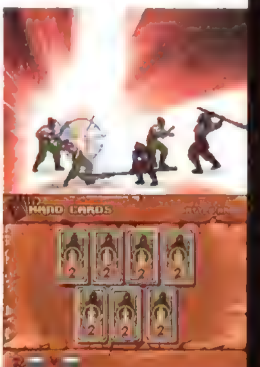


TACTISCHE PRINS

Elders in deze PU kun je lezen dat Ubisoft's Splinter Cell op de DS niet echt geslaagd te noemen is. Voor de Perzische Prins pakt de Frans/Canadese ontwikkelaar de zaakjes wat beter aan en komt men met een compleet nieuw concept in plaats van halfslachtig de grote console gameplay te vertalen naar de handheld.
De Prince of Persia voor de Nintendo DS gaat Battles of Prince of Persia heten en is een turn-based strategiespel in de geest van Fire Emblem en consorten.
In Battles of Prince of Persia vecht je met behulp van een heus kaartendeck, die verschillende aanvallen en op te roepen wezens vertegenwoordigen. De game is in je eentje en via WiFi multiplayer te spelen.
Qua verhaallijn speelt Battles of Prince of Persia zich af tussen het einde van Sands Of Time en Warrior Within en is Perzië in oorlog geraakt met India.
Eind 2005 moet deze DS titel het licht zien. De screenshots geven je vast een indruk van wat je van de gameplay mag verwachten







TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger scoorden.

TITEL	CIJFER	NR.
PC		
[illegible]	92	[illegible]
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	90	[illegible]
[illegible]	89	[illegible]
[illegible]	88	[illegible]
[illegible]	84	[illegible]
[illegible]	83	[illegible]
[illegible]	82	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
PLAYSTATION 2		
[illegible]	92	[illegible]
[illegible]	89	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
XBOX		
[illegible]	92	[illegible]
[illegible]	89	[illegible]
[illegible]	86	[illegible]
[illegible]	86	[illegible]
[illegible]	81	[illegible]
[illegible]	80	[illegible]
GAME BOY ADVANCE		
[illegible]	86	[illegible]
NINTENDO DS		
[illegible]	82	[illegible]

UITSTELLERTJES?!

Er werd de laatste tijd zoveel aangekondigd op gamesgebied dat uitstellen haast wel onvermijdelijk leek. We hebben de meest recente op dit gebied voor je verzameld.



■ Hitman: Blood Money. Eidos wil écht gaan scoren met deze game en neemt geen risico. Het spel zou eerst oktober dit jaar verschijnen, wat op zich al een verschuiving was ten opzichte van zomer 2005. Het wordt nu begin 2006.
■ Tomb Raider: Legends. Verbaast ons niks. In onze coverview van vorige maand lieten we al weten dat er nog veel werk te doen was. Bovendien staat er voor deze game bij Eidos veel op het spel.
■ DTM Race Driver 3. Na eerder te zijn vervroegd van winter naar herfst 2005, is deel 3 in de DTM-reeks van Codemasters nu weer naar achteren geschoven. En wel naar Q1 2006.
■ Ook The Godfather komt niet meer dit jaar. EA wil meer tijd om de game te perfectioneren. Ook hiervoor geldt: er staat veel op het spel.
■ S.T.A.L.K.E.R. Het wordt een beetje tragisch met deze game. Ook dit jaar zal S.T.A.L.K.E.R. niet verschijnen.
Maar daar blijft het niet bij.

Wij verwachten ook uitstel van een aantal titels, waarvan dat uitstel nog niet officieel is aangekondigd.

■ Quake 4. Omdat iedere id Software game nog altijd is uitgesteld en we pas deze E3 voor het eerst Quake 4 te zien kregen. Nogmaals, het is een game van id Software en die houden zich nooit aan deadlines.
■ Civilization IV. Nieuwe game van Sid Meier is te groot en te belangrijk om af te raffelen.
■ The Movies. Het is een Molyneux game... Hoewel, zowel Fable: The Lost Chapters als Black & White 2 kwamen netjes op tijd. Zou Peter het eindelijk leren?
■ Commandos: Strike Force. Deze nieuwe shooter/adventure van Pyro Studios is gewoon nog lang niet klaar, zo concludeerden wij na ons laatste bezoek. Het zou ons zeer verbazen als ie aankomende Kerst (zoals aangekondigd) gaat redden.
■ GTA Liberty City Stories: op PSP zal zeker niet in de herfst uitkomen, zoals ons wordt beloofd.
■ Perfect Dark Zero. De presentatie op de Xbox 360 achter gesloten deuren toonde enkel multiplayer met een inkakkende framerate. Een teken aan de wand; deze game gaat 2005 niet halen, zo schatten wij in.
■ PlayStation 3. Lente 2006? Geloven jullie het zelf?



SCREENTEST





PARAWORLD
Sunflowers nieuwste RTS: Paraworld zal helemaal in het teken staan van dinosauriërs. In een fictieve oertijd leven dino's en mensen in groepen samen en strijden tegen rivaliserende stammen. Onlangs vrijgegeven screenshots geven een goede indruk van wat we van het spel kunnen verwachten.

TRIBAL: Paraworld kent een lekkere tribal vibe waarin zowel mens als dier zijn voorzien van maskers, oorlogsverf en bonte veren. De kleuren zijn fel en opvallend en ook bezwerende sjamanen ontbreken niet.

BRUUT: Paraworld brengt de battles niet zachtzinnig in beeld. Mensen worden zonder pardon door de lucht geslingerd en enorme lansen en pijlen doorboren menige unit alsook de dino's, hetgeen gepaard gaat met behoorlijk bloedverlies.

SCHAAL: De schaalverdeling is wel een tikkeltje vreemd. Of de menselijke eenheden zijn te groot of de dino's en oerwezens net iets te klein. Zo heeft de mammoet eerder de maat van een gewone olifant en was in werkelijkheid de T-Rex een heel stuk groter. Toch ziet deze joekel er nog steeds imposant uit. Om gameplay redenen zal de schaal wel iets gecompenseerd zijn.

POWERSPY

■ De kogel is door de kerk. Vin Diesel gaat Hitman spelen. Op het internet bleek onder de fans de voorkeur toch meer uit te gaan naar Ben Kingsley (o.a. Gandhi). Helaas is hij al zestig jaar. En Agent 47 met een rollator oogt toch wat minder tof.
■ Persoonlijk dieptepunt voor J.J.; hij verloor 26 potjes Pro Evo op rij van stagiair Maarten, allemaal met één goal verschil. Toen diezelfde dag ook zijn beeldscherm kapot ging en er een dikke blauwe enveloppe op zijn mat viel, is J.J. z'n bed in gekropen en er pas na twee dagen weer uitgekomen.
■ Boris en Jan hadden in Montreal weer een ouderwetse trip. Dat wil zeggen ze zaten in zo'n extreem duur hotel dat je zou kunnen verwachten dat het WC-papier van zijde was.
■ Overigens gaven beiden toe dat het geen moer uitmaakt of je nu slaapt in een hotel van 100 dollar of 400 dollar per nacht. Je ligt toch wakker van de jetlag.
■ Maar er was meer. Zo gaven beide heren zich over aan ongegeneerd koopgedrag en werd er voor honderden dollars aan goodies ingeslagen. Het blijven echter wel Nederlanders, want ieder apart winkelend, troffen beide heren elkaar in de Old Navy en dat is de Canadese equivalent van de Zeeman.
■ Boris scoorde later nog een even puike als dure zonnebril, die hij echter binnen vijf minuten op de grond liet kletteren. Kras, kras.
■ Eindelijk een studieonderzoek dat bewijst dat games ook goed voor de mens kunnen zijn. Kinderen met kanker blijken minder pijn te lijden als ze aan het gamen zijn. Ze vergeten als het ware hun sores.
■ Maar als het nu een enorme schijtgame is die ze spelen...
■ De maker van Age of Empires, Ensemble Studios, ontkent categorisch dat er een AoE-MMORPG komt. Dit naar aanleiding van een vacature voor iemand die weet hoe hij een MMORPG moet opzetten.
■ Maar je weet wat het is met mensen die iets categorisch ontkennen, precies. En we zouden het een erg cool idee vinden.
■ Wetenschappers beweren al jaren dat te veel gamen tot motion sickness leidt. Oftewel je wordt er kotsmisselijk van. Boris meldde onlangs tijdens het spelen van de multiplayer van Far Cry Instincts dat deze theorie klopt.
■ Hij vergat er dan wel bij te vertellen dat hij de avond ervoor tot 5.00 uur doorgezopen had. Dan word je volgens ons ook ziek van Hello Kitty Roller Rescue.
■ Misschien zijn die volwassen mannen in Japan helemaal niet zo volwassen. Hoewel Jurjen blijft volhouden dat volwassen en kleurig elkaar in 't geheel niet uitsluiten.
■ Overigens had Microsoft een topweek in Japan rond half juli. Ze verkochten toen 175 Xboxen.
■ Zet dit tegenover de 28.000 PS2's die werden verkocht en je kunt niet anders dan 'ouch' roepen.

POWERSPY

■ Onlangs stak een 11-jarig Amerikaans jongetje zijn babybroertje in zijn buik omdat deze de hele tijd liep te huilen. Dit gekrijs leidde de jongen af van het gamen. De baby overleefde de 'steekpartij' net aan.
■ In dezelfde week schoot een 4-jarig mannetje een 2-jarig vriendje bijna kapot omdat hij, en nu citeren we de politie, 'niet wist wat het verschil was tussen een echt en een speelgoedpistool'. Ja, hè, hè.
■ Onze vraag is echter, hoe komt zo'n gast aan een echt pistool?
■ Goh, Vivendi heeft een aantal hele goede maanden achter de rug. En dat allemaal dankzij één game: World of WarCraft!
■ Dat is dan toch een fijn doekje voor het bloeden na het verlies van ontwikkelaar Valve aan EA. Dat wordt toch even wennen. Half-Life 2, it's in the game...
■ Oorzaak en gevolg? Een van de stagiaires bij de PU was de dag na de sushi-party van Capcom behoorlijk ziek. Het bakje Brinta werd in ieder geval met pijn en moeite binnengehouden.
■ Waren het de games (waren Killer 7) die slecht vielen of was het de drank op de Atari-party (na Capcom) die hem nekte?
■ JJ zat na afloop van een trip naar Activision in Londen in een vliegtuig vol dronken Arsenal-supporters. Hij heeft een paar dingen uit deze ontmoeting kunnen leren.
■ Ten eerste heeft het geen enkele zin om veiligheidsinstructies te geven in een vliegtuig vol dronken Britten. Het viel hem nog mee dat de zwemvesten niet meteen allemaal werden opgeblazen.
■ Ten tweede is het vermogen van een Brit om bij elk woord een liedje te verzinnen vele malen groter dan bij een Nederlander. Zwemvest, veiligheidsgordel, 'coffee or tea', overal is blijkbaar een liedje van te maken. En op alles rijmt een scheldwoord.
■ Ten derde helpt het blijkbaar niet als je 'hey wanker' roept naar de steward. Hij komt je drankje niet sneller brengen. Deze ervaring had Ed echter ook al opgedaan tijdens zijn vlucht naar de E3.
■ We kunnen wel allemaal klagen en zeuren over Nintendo, maar het bedrijf maakt wel elk kwartaal stijf winst. En dat is iets wat Sony en Microsoft niet echt kunnen zeggen. Iets meer kleur in je spellen stoppen misschien...
■ De Russische uitgever Akella komt binnenkort met de game Tanita: Plasticine Dream. Het is een adventure waarin je de rol aanneemt van een leuke meid, genaamd Tanita.
■ Helaas voor ons mannen slaat de titel 'Plasticine Dream' niet op siliconen borsten, maar op het feit dat het meisje van klei is.
■ Het Japanse Taito komt met een action flight sim genaamd World Airforce voor de Xbox 360. We vinden het prima dat Taito bazelt over extreem realisme, zolang dat maar enkel op de graphics en actie slaat en niet op de handleiding van 32873009 pagina's die je bij de game krijgt.

EA ZEGT GEEN CONCURRENTIE MEER TE HEBBEN

[illegible]



[illegible]

SIN EPISODES
RITUAL STEEKT ZIJN NEK UIT

Ritual Entertainment komt met een vervolg op de shooter SiN. Dat is op zich al opvallend maar nog veel opvallender is dat de ontwikkelaar het spel in delen gaat distribueren via Valve's Steam. De titel van de shooter heet dan ook niet voor niets SiN: Episodes.
Het spel zal, niet verwonderlijk, draaien op de Source engine; dezelfde grafische motor als Half-Life 2. In SiN: Episodes speel je opnieuw als de bikkel John Blade die het opneemt tegen de sexy maar in en inslechte Elexis en haar mutantenleger. Blade heeft een nieuwe sidekick; de roodharige Jessica Cannon. Zij vormt je maatje tijdens de openingsscène van de eerste episode, die uit een 'on rails' achtervolgingscène zal bestaan.

FEEDBACK

Met het uitbrengen van de game in delen steekt Ritual behoorlijk zijn nek uit. Was Half-Life 2 zowel te koop via Steam als gewoon in de winkel, een deel dat opgevolgd wordt door meerdere is een stuk lastiger te verkopen in de winkels. Elke episode zal ongeveer zo'n zes uur duren en elke drie à vier maanden kun je een nieuwe episode verwachten. Er staan nu zo'n drie à vier Episodes gepland en afhankelijk van de feedback van spelers zullen de nieuwe Episodes vorm krijgen.

EINDE RETAILER?

Ritual is hiermee de eerste ontwikkelaar die onafhankelijk het begrip episodic gaming daadwerkelijk vormgeeft. Over episodic gaming wordt al jaren gesproken en met name voor de PlayStation 3 en Xbox 360 is de kans groot dat we dit fenomeen steeds vaker terug gaan zien.
Is dit het begin van het einde voor de tussenkomst van de retailer? Mocht SiN: Episodes slagen dan zullen ongetwijfeld meer gameontwikkelaars volgen. Alle beoogde inkomsten zijn puur voor de ontwikkelaar zelf en niemand anders eet mee uit de ruif. Er is geen uitgever die geld wil zien, geen winkel die een dikke marge opeist en geen PR bureau dat de games naar journalisten moet gaan opsturen.
SiN: Episodes wordt dus veel meer dan de zoveelste nieuwe shooter.



COMMENTAAR STOP DE URBANISATIE!

Ik hou van hiphop, vind gepimpte wagens best stoer en geef zelfs eerlijk toe dat ik als kid altijd Michael Jordan wilde zijn. Maar ik word momenteel wel een beetje moe van dat hele urban-gedoe. Men slaat echt mega door. De komende maanden worden we overstroomd met 'urban' games.
Ik zet ze even op een rijtje: 25 to life, Crime Life, Urban Reign, Fear & Respect, 50 Cent Bulletproof, 187 Ride or Die, LA Rush... en ik ben er vast nog wel een paar vergeten. En dan heb je nog al die streetwise sportgames .
Onder het motto 'geef een neger een gun, laat hem in contact komen met andere negers (met of zonder gun) en je hebt dikke lol', poepen de uitgevers de een na de andere identieke game eruit. Zitten we daar op te wachten... Dacht het niet.
Wij zitten te wachten op vette games in welke setting dan ook. Urban, fantasy, middeleeuws, in een bloemenveld vol roze gummiebeertjes, maakt niet uit, als de gameplay maar vet is.
Maar je weet hoe het gaat. Een enkele klapper (bijvoorbeeld GTA: San Andreas of World of WarCraft) zorgt steevast voor een stortvloed aan rip-offs.
Twee zaken vallen me hier op (of tegen). Ten eerste heeft de industrie niet goed gekeken hoe goed GTA: SA en WoW in elkaar zitten en worden er vaak gemakzuchtige rip-offs gemaakt die de magie totaal niet weten te pakken. GTA: SA was niet alleen vanwege de urban lifestyle zo bijzonder. De game was bijzonder omdat de makers erin waren geslaagd om de urban lifestyle levendig en realistisch neer te zetten. LA was echt in SA. Je voelde je er thuis, je was CJ.
In alle urban games die ik tot nu heb gespeeld, voelde ik me nooit één met de omgeving. Je speelt een inwisselbare gangsta in een inwisselbare knalgame. En dat vind ik toch een partijtje nep. Een Engels blad verwoordde mijn gevoel perfect toen ze zeiden dat veel van de games hetzelfde effect bij hen teweegbrachten als dat hun vader zich opeens zou gaan kleden als 50 Cent en de hele tijd 'Nuff respect in da house, beaaaatch' tegen je ma zou gaan roepen. Dat wil je niet!
Ten tweede gelooft men ook nog eens heilig in hun jatwerk. Want er wordt flink wat reclamebudget in gestoken. Maar voor een goede game is meer nodig dan een stelletje stereotype zwarte gangsters dat het vuur op elkaar opent in achterbuurtachtige omgevingen. Ik hoop dat ik straks, als de review-exemplaren binnenkomen, ongelijk blijk te hebben. Maar ik vrees met grote vreze.
Heren uitgevers (want ik ga er van uit dat developers dit soort werk maken omdat de uitgevers er om vragen): verzin eerst een spelconcept dat staat en bouw daar een product omheen, in plaats van eerst te kijken wat hip is en daar nog wat standaard gameplay omheen te metselen. Het werkt bijna nooit!

JJ

VOETBALLIEFDE

Namco brengt in Japan voor de Xbox 360 de voetbalgame Love Football uit. De eerste beelden deden ons een beetje denken aan een vergeten voetbalspel op de PlayStation; Libero Grande.
Een spel waarin je in de huid kruipt van de nummer tien van een elftal. Het was jouw taak om de lijnen uit te zetten, de passes te geven en spelers vrij voor de keeper te zetten. Het was een nobele poging om eens iets anders te doen met een voetbalspel maar door de falende A.I. was het een onbegonnen zaak. Jouw ploeggenoten reageerden te traag of deden niet wat jij van hen verlangde.
Namco probeert het nu opnieuw op een machine die een stuk krachtiger is dan de oude PlayStation. Op papier zou het moeten lukken. Het is dus even afwachten.





DE POWER DS



Een custom DS, wie wil dat nou niet? 50 cent heeft er eentje en dan kan de Power Unlimited natuurlijk niet achterblijven. Daarom regelden we een prijsvraag voor jullie waarbij jullie een custom made DS konden winnen. We vroegen jullie om je ontwerp naar de redactie te mailen en dat hebben we geweten! Onze mailbox zat propvol met jullie creatieve uitspattingen. Begrijpelijk want als je hem wint, dan heb je een uniek apparaat. En da's vet!

Mazzelpik Roy had volgens ons het beste idee. Zijn ontwerp bestond uit de redactie, afgebeeld als actieheld in de comic-stijl van Jordi Peters. Kijk, daar maak je de blits mee op school!. Uiteraard moest Nintendo nog wel even goedkeuring geven. Gelukkig zagen zij deze DS ook wel zitten.

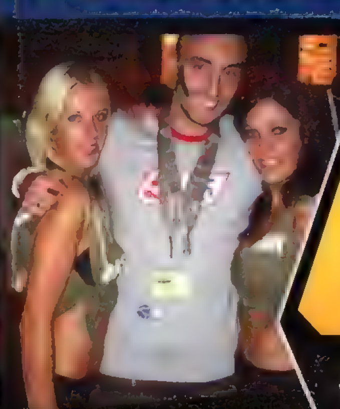
Na een tijdje kon Roy de DS komen ophalen. Hij was als een kind zo blij, dat kun je wel zien op deze foto's. Roy gefeliciteerd!



POWERSPY

■ EA heeft gelukkig besloten 40 servers in de Benelux te plaatsen, enkel en alleen voor Battlefield 2. Dan kun je dus rustig zeggen dat de game succesvol is.
■ Dat journalisten dronken worden op trips is niks nieuws. Daar hoef je maar een willekeurige PU voor open te slaan. Maar dat iemand dermate veel drinkt dat hij een hotelgast wil vermoorden, dat waren we nog niet tegengekomen.
■ In Londen werden we geconfronteerd met een Finse collega, die na tig biertjes ruzie kreeg met een gast en deze daarop wilde vermoorden. Gelukkig wisten pr-mensen hem ervan te weerhouden zijn plannen uit te voeren.
■ JJ was dan ook niet zo blij dat hij de volgende dag uitgerekend met die Fin de taxi moest delen. Niet alleen om zijn moordlust, maar ook omdat hij de vorige avond over zichzelf had gekotst. En laat hij nu net geen nieuw shirt hebben meegenomen...
■ Tegen deze zure elandenlucht kon dus geen airco op.
■ De beladen Hot Coffee mod doet de verkopen van GTA: San Andreas geen kwaad. De Xbox versie (zonder mod) staat opeens weer op 1 in de VS en de PC versie (met mod) vliegt de deur uit. Dat 'succes' kan Rockstar wel gebruiken want men loopt naar verluidt 50 miljoen dollar mis doordat de game nu 18+ is.
■ We dachten dat de VS toch wel het toppunt van zieligheid was, maar Australië gaat daar nu dik overheen. Naar aanleiding van de Hot Coffee mod hebben zij GTA: San Andreas op de PC verboden.
■ Bij deze verbieden wij Australië.
■ Het wordt steeds onduidelijker of Ninja Gaiden 2, de opvolger van één van de beste Xbox games ooit, exclusief voor de Xbox 360 zal zijn. Er gaan steeds meer geluiden op dat de game ook op de PS3 te spelen zal zijn.
■ Mogelijk dat deel 2 wel een half jaar eerder op de 360 uitkomt. Bij deze stellen we een nieuwe term voor om verwarring te voorkomen. Je hebt straks 'exclusief' en 'een beetje exclusief'.
■ Het Japanse ministerie van Financiën heeft zich laten ombouwen tot een videogame. Op de site van het ministerie is een soort simulatie te vinden waarmee bezoekers zelf kunnen bepalen hoe zij het budget van Japan zouden verdelen. Wat meer pensioen, of toch wat meer geld in de ziektekosten...
■ Wij zijn dus bij het tikken van dit tekstje in slaap gevallen...
■ Een leuk nieuwtje over de Xbox 360. Bij de launch zal er meer dan 100 minuten content op de harde schijf van de nieuwe console staan. Denk aan filmpjes en muziek. Okay, je koopt hem er niet speciaal voor (denken wij), maar gratis is toch maar gratis! En we blijven Hollanders.
■ MMORPG's blijven hot. Activision heeft aangekondigd een Marvel-MMORPG te gaan maken.

KIES DE BESTE SPELCOMPUTER EN GAME VAN HET AFGELOPEN JAAR





POWER UNLIMITED GAMEPLAY 2005

DE DEELNEMERS

Gameplay 2005 heeft de sterkste line-up uit haar vierjarig bestaan. Alle grote uitgevers hebben officieel aangegeven aanwezig te zullen zijn. En allemaal met stands die twee keer zo groot zijn als vorig jaar. We hebben het hier over:

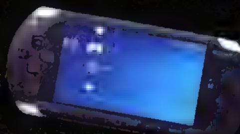
SONY
MICROSOFT
NINTENDO
ELECTRONIC ARTS
UBISOFT
CD CONTACT DATA
ATARI





En dat betekent dat je naast de eigen games ook met de nieuwe titels kunt spelen van ondermeer:

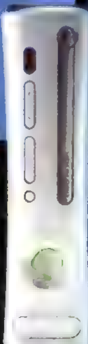
SEGA
MIDWAY
ACTIVISION
NAMCO
CAPCOM
VALVE



En hier stopt het aanbod niet. Check regelmatig onze site voor updates!

PRIMEURS

Gameplay bevat verder een aantal primeurs. Microsoft laat voor het eerst de Xbox 360 aan het Nederlandse publiek zien, terwijl Nintendo uitpakt met haar nieuwe Game Boy Micro. Sony zet natuurlijk vol in op de PSP. Wees echter niet bang dat Gameplay een console-event is. Er zullen talloze nieuwe PC-games getoond worden in een speciaal PC-paviljoen. Verder is er een PC-arena, gehost door Plantronics waarin je je skills met anderen kunt meten.



BOOTHBABES & GOODIES

Tel hierbij op de vele boothbabes, een stand over games-opleidingen, free goodies, vette competities, een games markt met superlage prijzen, de TMF Game Awards en je weet dat je dit event niet mag missen. Koop snel kaarten, want op is op.

TOEGANGSKAARTEN

Kaarten voor Gameplay 2005 zijn verkrijgbaar bij alle filialen van Free Record Shop, verkooppunten van Ticketbox of online. Prijzen zijn 15 euro per dag en 22,50 euro voor een combi-kaart (geldig op beide dagen).

Vanaf dit jaar heten de Power Unlimited Game Awards de TMF Game Awards. Waarom? Omdat we willen dat de Game Awards echt serieus genomen gaan worden. We willen dat alle gamers (en dus niet alleen die van de PU) tezamen bepalen wie de beste games heeft gemaakt. En met TMF hebben we een kans dit doel te bereiken. Want het is natuurlijk belachelijk dat er nog steeds geen Nationale Award is voor games, terwijl er wel meerdere zijn voor boeken, muziek en films.

STEMMEN

Stem daarom massaal via www.powerunlimited.nl of www.tmf.nl/gameawards! Hoe meer stemmen er binnen komen, hoe eerder de 'gewone' media de uitslag zal overnemen. En dit keer hebben jullie geen excuus. Stemmen is simpeler dan ooit. Typ in het vakje de naam van de favo game of spelcomputer en druk op stemmen.

Je mag bij de eerste acht Awards elke game (of spelcomputer) invullen die je wilt, zolang het product maar tussen 1 augustus 2004 en 1 augustus 2005 is uitgekomen (dus ook PSP bij beste spelcomputer, die was in de VS en Japan immers al uit). De laatste Award is een aanmoedigingsprijs voor het beste platform dat we tot dan toe hebben mogen checken. Medio oktober sluit de stemming en bekijken we per categorie welke drie games de meeste stemmen hebben behaald. Deze nominaties worden in een speciale uitzending van Gamekings aan jullie voorgesteld. Vervolgens kun je nog een keer op een van deze drie nominaties stemmen.

De categorieën waarop je kunt stemmen zijn:

- Beste PC game
- Beste PS2 game
- Beste Xbox game
- Beste Gamecube game
- Beste handheld game
- Beste online game
- Beste spelcomputer
- Beste game overall
- Beste nieuwe platform (keuze tussen: Xbox 360, Nintendo DS, PSP en Game Boy Micro)



12 & 13 NOVEMBER
RAI AMSTERDAM

VOOR MEER INFO CHECK WWW.POWERUNLIMITED.NL

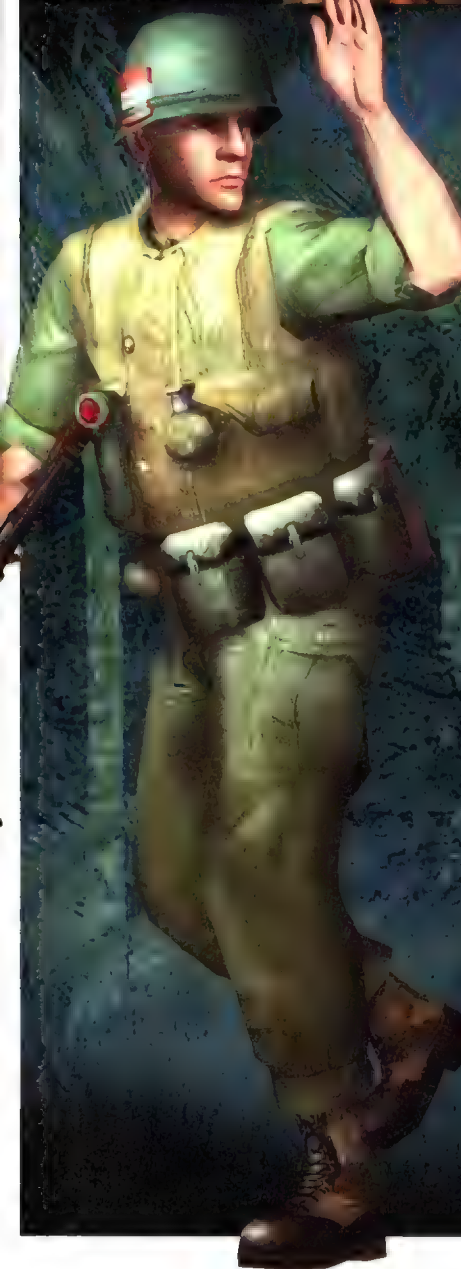


VIETCONG 2

Nadat er meer dan een miljoen exemplaren van Vietcong en de add-on Vietcong: Fist Alpha waren verkocht, vond Take 2 de tijd aangebroken om in te cashen op de franchise. Als gevolg daarvan vlogen wij naar Praag om een vroege versie van Vietcong 2 te spelen.


"Hallo... hallo? Waarom hoor ik niets meer? Is de lijn dood ofzo?"


Zo'n volkomen lege blik kan twee dingen betekenen: of die gast is zo stoned als een aap of net van achteren gepakt door een bronstige boomgorilla.





Vietcong was zijn tijd ver vooruit. Terwijl iedereen zat te wachten op Battlefield Vietnam, bleek Vietcong al in staat om de aandacht van first-person Vietnam shooter fans langer dan een uurtje vast te houden.
Sterker nog, het gerucht gaat dat de game vandaag de dag nog steeds online gespeeld wordt. Waarom weten we niet want ook al was het eerste deel aardig, we waren er na een paar weken behoorlijk op uitgekeken.
Vandaag de dag zou je kunnen zeggen dat de meeste first-person shooters wel een of ander eigen conflict hebben gevonden om in rond te knallen maar de grote bazen van Take 2 geloven nog in het succes van hun kindje en besloten het nog een keer met het afgelikte Vietnam te proberen.

OVERDOSIS

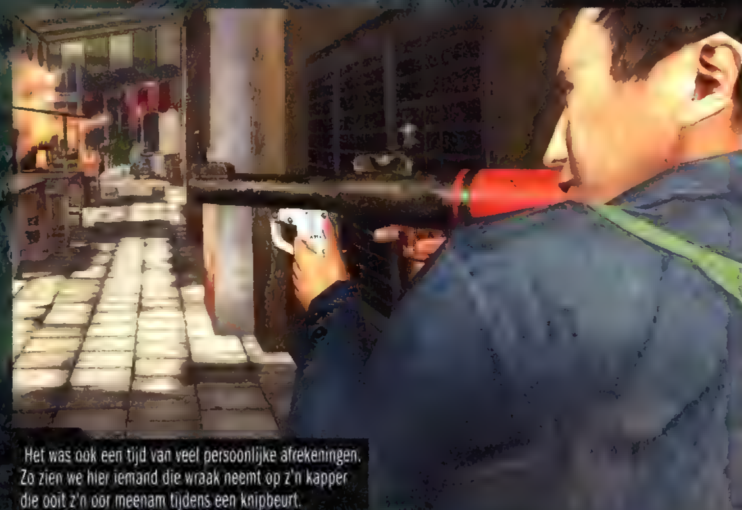
Vorig jaar heb ik een beetje een overdosis aan Vietnam games gehad. Alles van Shellshock: Nam '67 tot en met Battlefield Vietnam heb ik voorbij zien komen en op een gegeven moment kon ik geen jungle en geen boobytrap meer zien. Tour of Duty zap ik weg en als ik op vakantie ga dan probeer ik Zuid-Oost Azië te mijden als de vogelpest. Ik heb het gehad. Ik ben er klaar mee!
Tijdens ons bezoek aan Praag kwam ik tot de conclusie dat ik niet de enige ben die er zo over denkt. Ook een aantal van de developers gaven aan liever een ander soort oorlogsgame te maken dan Vietcong. Het was ook eigenlijk meer een beslissing van Take Two dan van Pterodon zelf om een vervolg op Vietcong te maken.
Nou ja, eigen schuld dikke bult! Hadden ze maar een andere naam moeten verzinnen. Alle andere developers zijn zo slim om een algemene naam, zoals Medal of Honor of Call of Duty, te gebruiken waardoor je niet gelijk vast zit aan één bepaald conflict. Bij Pterodon zijn ze daar inmiddels ook achter.

VIETNIEUW

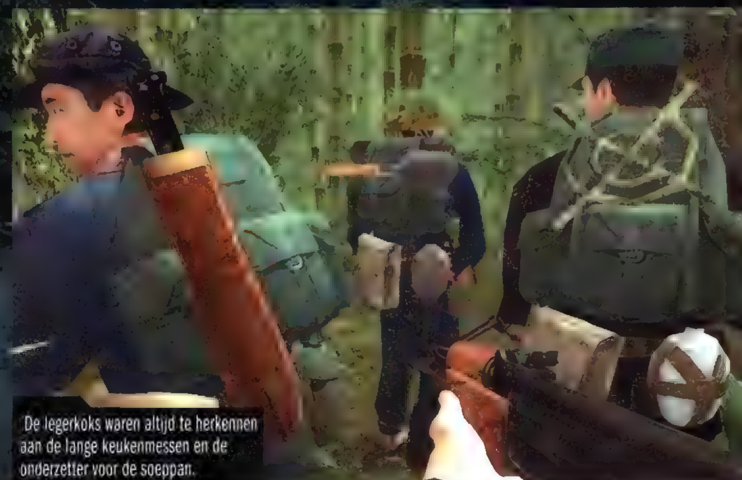
Ik moet er wel gelijk bij zeggen dat de Tsjechische developer zijn best heeft gedaan om iets nieuws te verzinnen. Geen jungle en boobytraps meer deze keer maar een strijd die zich grotendeels afspeelt in een stedelijke omgeving ten tijde van het Tet offensief in de Vietnamese stad Hue.
Er is ook een soort van nieuwe engine maar de graphics zagen er nou niet bepaald next gen uit. Ik denk dat Pterodon beter de Half-Life engine had kunnen gebruiken en zich bezig had kunnen houden met het ontwerpen van de stad.
We speelden kort een paar singleplayer missies die weinig indruk wisten te maken. Je kunt spelen met de Amerikanen of met de Vietcong, alleen vechten die laatsten tegen de Zuid-Vietnamezen en kun je dus geen Amerikanen doodschieten. Nep!

MULTIPLAYER

Er moet nog een boel verbeterd worden aan deze game voordat Vietcong 2 met zijn kop boven de massa uitkomt. Ik ben persoonlijk klaar met die hele Vietnam oorlog maar wie weet zijn er gamers die de multiplayer mode van deze game nog wel kunnen waarderen. Per slot van rekening was dat toch de meest populaire feature van het eerste deel.


Het was ook een tijd van veel persoonlijke afrekeningen. Zo zien we hier iemand die wraak neemt op z'n kapper die ooit z'n oor meenam tijdens een knipbeurt.

"ER MOET NOG EEN BOEL VERBETERD WORDEN AAN DEZE GAME."


De legerkoks waren altijd te herkennen aan de lange keukenmessen en de onderzetter voor de soeppan.

JUST CAUSE



Iedereen die dit jaar niet op vakantie gaat, kan de zomerse sfeer opzoeken in de game Just Cause, na Far Cry de zonnigste game van dit moment.

Soms is het zo duidelijk waar de makers de mosterd vandaan halen dat het bijna gênant is. Just Cause heeft qua uiterlijk heel goed naar Far Cry gekeken en kent exact dezelfde opzet als Boiling Point maar is misschien nog het best een GTA kloon te noemen.

In Just Cause (de game heeft niets te maken met de gelijknamige film met Sean Connery in de hoofdrol, dus zelfs de titel is gejat) kruip je, op een zonovergoten eiland dat nog het meest wegheeft van een bananenrepubliek, in de huid van CIA agent Rico Rodriguez.

Jouw taak is het omver werpen van de plaatselijke dictator met alle mogelijke middelen. Hoe je dat doet is geheel aan jou.

2000 VIERKANTE KM

Het eiland waarop je je bevindt is een grote speeltuin waarin je vrij bent om te gaan en te staan waar je [illegible] ar liefst 2000 virtuele vierkante kilo[illegible] Dat is groter dan de wereld van Mafia en Boiling Point bij elkaar!

Reusachtig groot dus en vandaar dat je in en uit auto's mag hoppen, bootjes bestuurt en in (simpele) vliegtuigjes en zelfs straaljagers vliegt.

Belangrijk verschil met Boiling Point is dat Just Cause er supermooi uitziet met een overtuigende dag- en nachtcyclus hetgeen zich vertaalt in met prachtig avondrood gevulde vergezichten, maanverlichte stranden en roze-geel ochtendgloren.

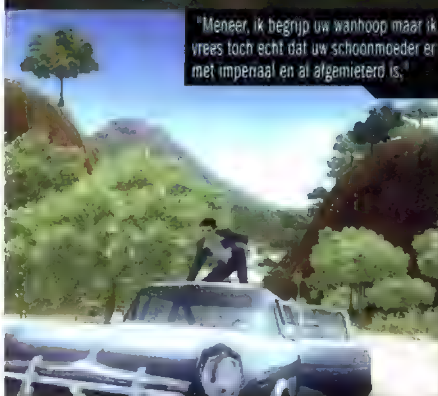
De steden imponeren. Je ziet de bevolking hun dagelijkse boodschappen doen, en dit maakt een levendige indruk. De gekleurde gevels doen erg denken aan Curaçao. Kortom: als je van mooie plaatjes houdt, zit je goed bij Just Cause.

GRIJZEND GENOT

In tegenstelling tot Boiling Point kent Just Cause een lineair spelverloop doordat twintig aaneengeschakelde missies het verhaal voortstuwen. Uiteraard kun je tussen de missies door vrij rondhuppelen en kun je zijmissies oppikken, afhankelijk van voorgaande [illegible].

Als creativiteit (vooruitstrevendheid) en techniek elkaar omarmen ontstaan er mooie dingen. Onderwater zwemmen met Rico is mooier dan in Far Cry dankzij prachtige watereffecten. En hoog in de lucht parachutespringen om vervolgens zo te manoeuvreren dat je landt op een rijdende truck, waarna je de chauffeur achter het stuur vandaan trekt... het zijn spelmomenten die je met groot plezier ervaart. GTA all over the place, dat wel.

> "ALS JE VAN MOOIE PLAATJES HOUDT, ZIT JE GOED BIJ JUST CAUSE."



"Meneer, ik begrijp uw wanhoop maar ik vrees toch echt dat uw schoonmoeder er met imperiaal en al afgemieterd is."



Snap je nu waarom fabrikanten van wasdrogers zo blij zijn met puntdaken.

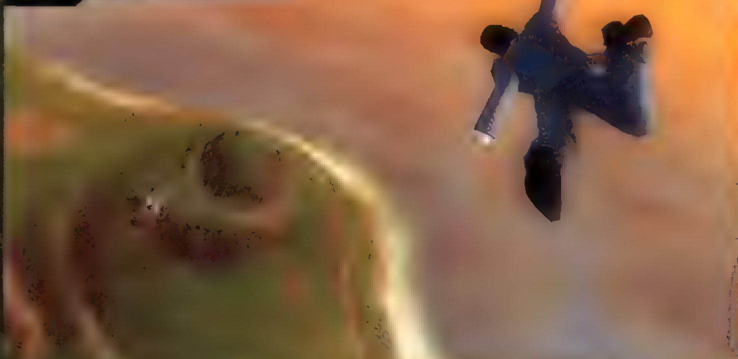
TOETERS & BELLEN

Origineel? Nee! Potentie? Jawel, dames en heren. Zeker omdat Just Cause een veel betere engine heeft dan Boiling Point dat door technische onvolkomenheden een vroege dood lijkt te sterven.

Of deze game daadwerkelijk ook in de huidige vorm op de consoles verschijnt, waag ik echter te betwijfelen. De gameplay en de grafische toeters en bellen schreeuwen overduidelijk PC en ook op de E3 werd alleen de PC versie getoond. Het kan haast niet anders dan dat Just Cause sowieso éérst op het ontstaansplatform verschijnt. Hopelijk gunt uitgever Eidos, Avalanche Software de tijd zodat we niet een tweede Boiling Point debacle krijgen. Immers, op nóg een onaf, potentieel meesterwerkje zit niemand te wachten...



"Geen files? Shit, dan had ik net zo goed de auto naar m'n werk kunnen nemen."



Als je dit soort beelden vaak ziet in je droom, ben je ongelukkig in het leven en wil je het liefst weer terug naar de moederschoot.

FACTIES

INTERVIEW YOSHIKI OKAMOTO

Genji: Dawn of the Samurai is ondertussen al enkele malen gepreviewed, maar nu deze titel bijna in de winkels ligt (september 2005) leek het ons een goed idee om de grote man achter dit Japanse 'hack and slash'-avontuur eens aan de tand te voelen; Yoshiki Okamoto.

STEVEN



Mocht je niet bekend zijn met zijn naam, je zult ongetwijfeld wel enkele games kennen waar hij aan heeft meegewerkt. Time Pilot, Street Fighter II, en Resident Evil zijn slechts enkele van de titels die hij op z'n CV heeft staan.
En nu is deze ex-Capcom en ex-Konami medewerker klaar om de wereld te veroveren met zijn eigen bedrijf Game Republic.

In hoeverre ben je ditmaal echt betrokken geweest bij de ontwikkeling van de game? Ik heb begrepen dat je niet meer werkzaam wilde zijn als CEO, ook al is het je eigen bedrijf, maar juist meer betrokken wilde zijn bij het creatieve proces.
Ja, dat is wel gelukkig wel gelukt. Game Republic is natuurlijk nog een nieuw bedrijf maar we hebben al drie studio's verspreid over Japan. Één van die studio's is alleen maar met Genji bezig. In de andere twee studio's wordt aan nog vijf nieuwe titels gewerkt. Ik ben ongeveer vijftig procent van de tijd bezig met Genji, de rest van mijn tijd verdeel ik over de andere vijf titels.

Vond je het moeilijk om te kiezen welke game het eerste uit te brengen? En is er een bepaalde reden dat je voor dit genre hebt gekozen?
De keuze om Genji als eerste uit te brengen was gemakkelijk gemaakt. Het was simpelweg de eerste titel waar we aan zijn begonnen. Maar dat is ook nauw verbonden aan waarom de eerste titel van Game Republic een actiegame is. Dat is echt mijn genre. Ik heb nou eenmaal het meeste met dit soort games.

De gameplay van Genji vond ik erg verslavend, voor zover ik de game tot nu toe heb gespeeld, maar het is een redelijk simpel concept. Waar ligt volgens jou de grens tussen eenvoudige maar verslavende gameplay, en actie die al snel simpel en repetitief aanvoelt?
Dat is verschrikkelijk lastig. Ik vind bovenal dat een game voor iedereen moet zijn. Dus zowel voor de hardcore gamer als de casual gamer. Ik denk ook dat dit de basis is van Genji. Het concept is redelijk simpel, daarom is Genji ook best wel eenvoudig om te spelen. Maar voor de hardcore gamer zitten er een aantal leuke extra gameplay-elementen in, die zij kunnen gebruiken om wat extra uitdaging voor zichzelf te creëren. Denk hierbij aan het vinden van verborgen items, speciale aanvallen, en natuurlijk een hogere moeilijkheidsgraad.



Zijn er bepaalde elementen die het niet gaan redden in de uiteindelijke versie door de technische beperkingen van de PS2?
Ik durf zonder enige twijfel te zeggen dat we de hardware maximaal benutten. Wij wilden het echte Japanse 'miyabi' neerzetten (wat simpelweg neerkomt op schoonheid en elegantie), maar dan wel op een constante 60 FPS. Hiervoor hebben we veel met kleuren gewerkt, en er vooral voor gezorgd dat de grafische kwaliteit in ieder level hetzelfde is. We hebben hiervoor wel moeten smokkelen door met vaste cameraposities te werken. De wereld buiten zicht bestaat dus niet altijd. Maar verder hebben we weinig in hoeven leveren.

Toen je bij Capcom werkte was je ook betrokken bij de Onimusha-serie. Zijn er bepaalde elementen van die serie die je hebben geïnspireerd voor Genji, of die je juist wilde verbeteren?
Nee hoor, ik heb bewust helemaal niets over genomen. Ik zie de Onimusha-titels als echte adventure games. En Genji is een puur actiespel, ook al zitten er veel filmpjes in en bepaalde RPG-elementen.

Is er een bepaalde reden geweest voor de keuze van de setting, die gebaseerd is op bestaande verhalen uit de Japanse geschiedenis?
Ik vind dit één van de interessantste periodes uit de Japanse geschiedenis. Er gebeurde zoveel en alles zag er schitterend uit, van de architectuur tot de kleding. De strijd tussen de Genji- en Heike-clans is ook echt legendarisch. De Genji waren de echte underdogs, maar nog nooit is er in zo'n korte tijdperiode een clan verslagen, er werd altijd weer teruggevochten. Prachtig toch?



"IK DURF ZONDER ENIGE TWIJFEL TE ZEGGEN DAT WE DE HARDWARE MAXIMAAL BENUTTEN."





VERWACHT: Q4 2005

RISE & FALL
CIVILIZATIONS AT WAR

Waar zijn de echte oorlogshelden gebleven? Heldhaftige krijgers die boven zichzelf uitstegen en roem en glorie brachten aan volk en vaderland? Daarvoor moeten we toch echt teruggaan naar de klassieke tijd; de tijd van Julius Caesar en Alexander de Grote.

Het gegeven dat oorlogen uit vervlogen tijden meer tot de verbeelding spreken dan hedendaagse conflicten, komt natuurlijk omdat gevechten uit de klassieke tijd dag en nacht verschillen met de moderne oorlogsvoering. In de tijd van de Romeinen of Grieken was het man tegen man; lans tegen zwaard, pijl en boog tegen speer.

En ook al was oorlogstuig in die tijd ruim voorhanden en waren er toen al dikke boekwerken over oorlogsstrategieën geschreven, als je uiteindelijk met je zwaard tegenover een vijand stond met een 'spiked club' was het erop of eronder. Diegene die de eerste rake mep uitdeelde won. Het was zijn of jouw opengekraakte schedel.

Toch waren het de uitzonderlijke menselijke prestaties die het verschil maakten. De tactiek en inzichten van Julius Caesar bijvoorbeeld of de zegetocht van Alexander de Grote die vaak voor zijn troepen uitreed en al flink huis hield bij de vijand om het moraal van zijn eigen manschappen op te peppen. Het is deze insteek waar Rise & Fall: Civilizations At War voor een groot deel op is gebaseerd.

HISTORISCH CORRECT

Aan het hoofd van Stainless Steel Studios staat de sympathieke Rick Goodman; een uitermate intelligente man met een bovenmatige interesse voor krijgsgeschiedenis. Alles wat je ziet in zijn games, is historisch correct. Zo staan de Russische kapiteins die hun eigen soldaten een kogel door het hoofd jagen om de rest van de troepen op te jutten (Empires: Dawn Of The Modern World) me nog helder voor de ogen.

Daarom is het des te opvallender dat Rise & Fall voor het eerst een vleugje fantasie door de krijgskunst van Goodman strooit. Nu moet je niet denken



Uuuuuuh... Civilization, betekent dat niet zoiets als beschaving?


Hero Command geeft een nieuwe twist aan het genre, episch knokken op land en zee.


(Te?) Veel te managen tegelijk.



Je hebt buitenboordmotoren maar ik wist niet dat ze vroeger ook buitenboordroeiers hadden.

STAINLESS STEEL STUDIOS • MIDWAY • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.STAINLESSSTEELSTUDIOS.COM/RISE.HTML


"Hihihihihihi, kriebelt dat gras ook zo bij je ballen?"


Kosten noch moeite werden gespaard bij de zoektocht naar Natalee Holloway.


Leveltje, speciaal gemaakt voor de Spaanse gamers. Die vinden het immers heerlijk om weerloze beesten af te slachten.

aan reuzen met één oog, mannen met stierenkoppen of beeldvullende zeeslangen; Rise & Fall mag zich dan in de klassieke tijd afspelen, de mythologie speelt hier geen rol. Het 'fantasie' deel zit hem in Hero Command; de mogelijkheid om bepaalde helden tijdelijk in te zetten als superwapen. Ook dit is ingebed in een historisch kloppende context, al zal Alexander de Grote niet in werkelijkheid een paar honderd man in z'n eentje aan zijn zwaard hebben geregen.

VERHAAL

Age Of Mythology en het aankomende Age Of Empires III leggen sterk de nadruk op een overall verhaallijn om de spelers betrokken te houden met wat er op het scherm gebeurt, zo ook in Rise & Fall. Er zijn twee aparte, verhalende singleplayer campagnes: een volgt Alexander the Great, waarin Alexander zich ontwikkelt van naïeve prins tot een gevreesde wereldveroveraar, de andere campagne volgt de avonturen van Cleopatra in haar strijd tegen de Romeinse agressor geleid door Octavius, in de noordelijke regionen van Egypte. Cleopatra moet Memphis, Cairo en Alexandria heroveren. Dit geeft de game een aangename diepgang.

ZEESLAGJE

Als je dacht dat de zeegevechten bij Imperial Glory leuk waren, wacht maar eens tot je die uit Rise & Fall meemaakt. Die doen die van Imperial Glory verbleken!

Het toffe is dat alles op schaal is nagemaakt. Dat zorgt ervoor dat de enorme galjoenen die de zeven zeeën bevaren, groot genoeg zijn om honderden units in realtime te huisvesten én die ook aan boord van een schip als individuele units worden gezien. Dat betekent dat je aan boord van de boten kunt knokken maar ook dat jouw soldaten vijandelijke boten kunnen enteren of beschadigen. Helemaal gruwelijk zijn bepaalde eliteschepen die andere schepen letterlijk naar de bodem van de oceaan kunnen boren of doormidden kunnen splijten. Een fantastisch gezicht.

ALS JE DACHT DAT DE ZEEGEVECHTEN BIJ IMPERIAL GLORY LEUK WAREN, WACHT MAAR EENS TOT JE DIE UIT RISE & FALL MEEMAAKT. DIE DOEN DIE VAN IMPERIAL GLORY VERBLEKEN!

HERO COMMAND

Hoe gaat Hero Command precies in zijn werk? Allereerst dien je genoeg Glory te hebben verzameld om Hero Command te activeren. Vervolgens kun je je heldenunit, bijvoorbeeld Cleopatra of Julius Ceasar, overnemen en speel je haar/hem in derde persoon. Jij kunt nu als superunit tijdelijk hele regimenten in de pan hakken en zo de vijand veel schade berokkenen. Uiteraard duurt Hero Mode maar kort en kun je dit superwapen slechts beperkt inzetten. Toch is het een machtige troef om achter de hand te hebben. Zeker wanneer de balans de verkeerde kant op dreigt te slaan óf wanneer je steeds maar net niet door een bepaalde linie weet heen te breken.

Vooral in multiplayer met andere (menselijke) spelers levert Hero Command de nodige spanning op. Wie zet als eerste zijn Hero Command in en wanneer?


"Hé mislukte dromedaris, loop effe door; ik kan ruiken dat je gisteren je eigen stront hebt gevreten."

IN GESPREK MET: GOODMAN

Jan trok de goedlachse Charlie Chaplin look-alike Goodman aan zijn snorretje en wierp hem aantal snedige vragen voor de voeten.

PU: Na Empire Earth en Empires: Dawn Of The Modern World is Rise & Fall wéér een RTS. Had je geen zin om eens iets totaal anders te gaan doen?

Goodman: Zeker wel, maar uiteindelijk kom ik toch altijd weer uit bij strategiegames. Het is en blijft mijn eerste liefde.

PU: Je staat bekend als dé historicus onder de gameontwikkelaars. Vanwaar deze bovenmatige interesse voor geschiedenis?

Goodman: Grappig genoeg vond ik geschiedenis op school helemaal niet leuk. Maar dat lag aan de manier waarop het werd onderwezen; alle Amerikaanse presidenten in goede volgorde opdreunen was niet echt interessant. Pas later kwam ik erachter hoe boeiend geschiedenis is, vooral krijgshistorie.

PU: Rise & Fall is ongetwijfeld geïnspireerd door Rome: Total War. Heb je deze game gespeeld?

Goodman: Ik heb R:TW heel veel gespeeld en ben er dol op. Toch is Rise & Fall niet geïnspireerd op die titel. In plaats daarvan streven we gevechten na zoals je die ziet in films als Gladiator en Troy, met een engine die bij wijze van spreken gebruikt kan worden voor shooters. Daardoor kunnen we heel veel detail tonen.

PU: Wat is het grote verschil met Creative Assembly's meesterwerk en jouw Rise & Fall?

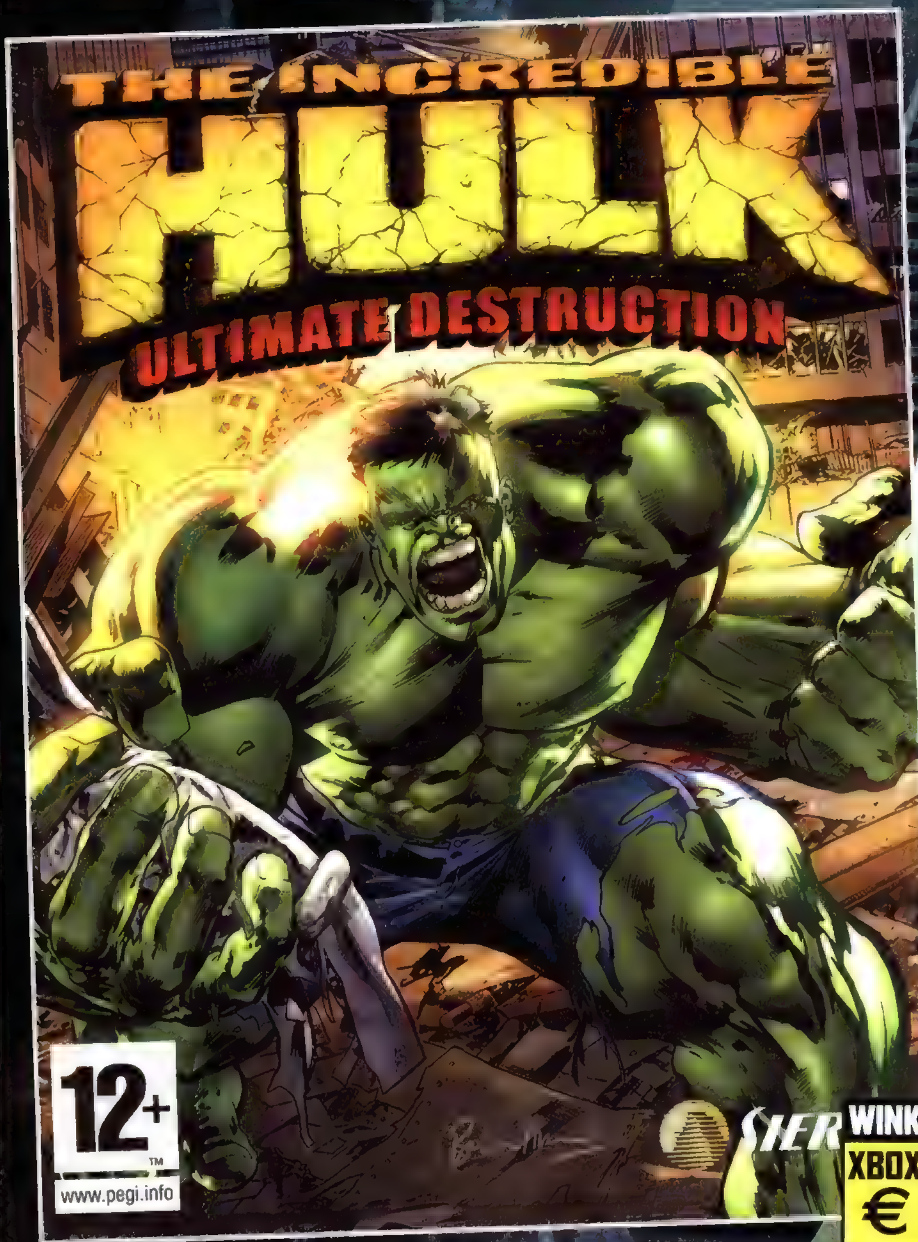
Goodman: Beide games spelen in dezelfde tijdsperiode maar daar stopt de vergelijking. In R:TW speel je vooropgezette gevechten na en draait het hoofdzakelijk om tactiek. Rise & Fall is een epische RTS waarbij je alles zelf controleert. Je bouwt iedere muur in je stad en traint iedere eenheid zelf. Alles gebeurt in realtime; het vechten, het verkennen van de map, het resource management. Hero Command is bovendien een unieke feature die zorgt voor de nodige verdieping en extra heroïek. Daarna denk ik dat Rise & Fall de eerste RTS is die zeegevechten daadwerkelijk grootschalig en goed speelbaar maakt. De naval battles die je hier naspeelt zijn immens en intens.

PU: Hero Command klinkt als een supercoole feature. Echter, maakt dit de game niet veel te makkelijk?

Goodman: Rise & Fall is en blijft een RTS. Als je dat deel van de game laat verslappen, zul je de missie niet winnen. Hero Command is als een jokerkaart, die je inzet wanneer jij vindt dat het tactisch van belang is. Uiteraard is het gebruik beperkt, dus nee, de game zal hierdoor niet makkelijker worden.



VOOR NIEUW







WINKELWAARDE
XBOX/PS2/NGC
€ 59,99

VOOR SLECHTS €15!

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-5564140 of mail partnerpress@ampnet.be. Deze aanbieding geldt voor Nederland. De abonnementsaanbieding voor België bedraagt € 17,2

MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL, VUL DE KAA

E ABONNEES

SENNHEISSER PC 140 HEADSET VOOR NIETS



POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!



Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ben je in bezit van deze exclusieve VIG card. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING

Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het lopende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland: **1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99) en let ook (± 1 x per kwartaal) op de speciale actie voor een extra vette korting op hardware/accessoire(s).**

Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen. Koop je per jaar vier games met je VIG card, dan heb je je abonnement er al uit!

En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of ww.powerweb.nl voor de acties.

De Power Unlimited VIG card is heel 2005 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

RT IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN). 7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR



Auto Assault

Nu de deuren zijn geopend voor het MMORPG genre, zijn het interessante tijden voor het Koreaanse bedrijf NCsoft dat zich volledig richt op dit soort games. De perfecte tijd dus voor een tripje naar Engeland om eens uitgebreid te kijken naar Auto Assault.

Een blik op de aankomende titels van NCsoft laat zien dat er een interessante ontwikkeling gaande is op het gebied van online PC games. Je kunt de meeste games in hun line-up namelijk niet langer simpelweg categoriseren als MMORPG's, maar ze zijn beter te beschrijven als algemene MMO's (zoals veel gamers ze tegenwoordig noemen).
Bij meerdere van hun aankomende titels wordt op originele wijze een verscheidenheid aan gameplay-elementen afkomstig uit andere genres geïntroduceerd en dat geldt ook voor Auto Assault.
Ontwikkelaar Netdevil wil met deze titel ook echt een compleet nieuwe ervaring neerzetten, en daar zouden ze naar mijn mening best kunnen in kunnen slagen.

ROTZOOITJE

Op aparte wijze wordt het traditionele car-combat concept (denk aan Twisted Metal) in een online RPG jasje gestoken, met een verhaal dat daar helemaal bij hoort.
Het begint allemaal met het buitenaardse puin dat op de Aarde neerstort en de mutatie van een boel mensen tot gevolg heeft. De 'normale' mensen creëren vervolgens de BioMeks, een hybride tussen mensen en robots, die de mutanten moeten uitschakelen. Als de strijd een rotzooitje wordt, verhuizen de mensen ondergronds en blazen ze de hele boel op met atoombommen.
Maar zoals valt te verwachten, overleven de mutanten het, die zichzelf ondertussen als de volgende stap in de menselijke evolutie zijn gaan zien, evenals de BioMeks, die deze actie van de mensen niet kunnen waarderen.
Met deze drie groeperingen, strijdend tegenover elkaar op de uitgewoonde planeet opent het spel.


(Bijschrift via Powerweb) Door: **Kees-B** "We zijn er bijna, we zijn er bijna..."


Kom op Herbie! Laat je niet kisten door die lelijke tank!

CYBORGS

Ondanks het feit dat alle actie vanuit een voertuig plaatsvindt, is er veel aandacht geschonken aan de door jou te customizen bestuurder. De filosofie hierachter is dat als jij honderden uren in een spel steekt, het belangrijk is een virtueel evenbeeld te hebben, en dan is een of ander futuristisch voertuig alleen niet afdoende.
De mensen hebben zich (onder de grond) de alien technologie eigen gemaakt, wat zowel voor de voertuigen als de outfits een boel lichtgevende bepantsering oplevert in de stijl van de klassieke film Tron.
De mutanten hebben als gevolg van de blootstelling aan de uit de ruimte afkomstige rotzooi een groene huid, lichtgevende ogen en speciale krachten overgehouden.
De BioMeks zien eruit als brute industriële cyborgs, compleet met een enorm kanon als arm en een ongezonde hoeveelheid metalen onderdelen.
Er is een indrukwekkend aantal opties om het uiterlijk aan te passen, wat opvallend is, gezien de beperkte speeltijd dat je hier daadwerkelijk van zult genieten omdat je in een voertuig zit. Respect dus voor de tijd en moeite die Netdevil hier evengoed in heeft gestoken.

KLASSEN

Naast het uiterlijk is er uiteraard nog een veel


Die mag best wel even mijn versnellingspook vasthouden terwijl ik m'n kanon laat bulderen...

NCSOFT • ENTERTAINMENT PLUS • TEL:058-2335855 • WWW.AUTOASSAULT.COM


(Bijschrift via Powerweb) Door: **Boul** Knal zei de pot.

belangrijkere keuze die je moet maken.
Ongeacht het ras waar je mee speelt, zijn er vier verschillende klassen, die los van afwijkende namen op dezelfde gameplay neerkomen. Er is een soldier class die zichzelf in voertuigen met grof geschut en dikke armor hijst. Deze zou je kunnen vergelijken met de traditionele warrior uit gewone RPG's. Er is ook een ondersteunende klasse die andere spelers kan repareren en reanimeren. Maar dit zijn meer dan simpele genezers want met onder andere een uitgebreid assortiment aan traps kunnen zij ook zeer geduchte tegenstanders zijn.
Dan hebben we nog de command class, die het leven van hun vijanden met behulp van extra troepen zuur maken. Denk aan de pets uit traditionele MMORPG's, die hier in verschillende vormen aanwezig zijn. De Biomeks kunnen bijvoorbeeld een klein leger van metalen spinnen inschakelen, om maar iets te noemen.
De special operations klasse, waar je met kleine snelle en wendbare voertuigen je specialiseert in snelle gevechten en stealth, sprak mij het meest aan.


Zo'n ding zoek ik al jaren voor de BBQ.

IK MOET ALS KRITISCHE JOURNALIST NATUURLIJK MIJN BEST DOEN OM DE SLECHTE KANTEN VAN EEN GAME TE VINDEN, MAAR IK HEB TOT OP HEDEN NOG NIETS OP AUTO ASSAULT AAN TE MERKEN.

VOERTUIGEN

De voertuigen zijn tot in het kleinste detail aan te passen, van functionaliteit tot het uiterlijk. Want los van nieuwe wapens, bepantsering en volledig nieuwe chassis zorgt het 'tricks & trim' systeem ervoor dat je elk nieuw verkregen onderdeel visueel kunt aanpassen zodat het bij jouw voertuig past.
Opmerkelijk bij dit alles is het zogeheten dynamic loot systeem, dat er op neerkomt dat elk onderdeel dat jij vindt one of a kind is. Als jij hetzelfde type plasmakanon vindt als een andere speler, zijn de statistieken dus net iets anders. En om er voor te zorgen dat jouw creatie echt volledig uniek is, heb je ook nog de optie om vaardigheden te beïnvloeden met het discipline systeem.
Door verkregen punten toe te kennen aan armor, projectile, en power plant (de krachtbron van jouw voertuig) disciplines, kun je trapsgewijs een verscheidenheid aan speciale talenten verkrijgen.

RASGEBONDEN

De wereld waarin jij met jouw voertuig wordt losgelaten bestaat uit vier overkoepelende gebieden. Drie hiervan zijn gebonden aan ras. Hier ben je dus veilig en hoef je niet bang te zijn uit het niets te worden neergeknald door vijandige spelers. Deze drie gebieden zijn met één neutraal gebied aan elkaar verbonden, waar spelers elkaar voor player versus player (PvP) actie ontmoeten.
In feite tref je in deze wereld drie typen omgevingen aan. In de steden kun je te voet verschillende winkels bezoeken en handelen met andere spelers. Als je genoeg geld hebt verzameld kun je zelfs een eigen huis kopen, zodat je een vaste plek hebt om uit te loggen.
De meeste tijd zul je doorbrengen op de highways, die per stuk ongeveer een oppervlakte van honderd vierkante kilometer beslaan, waar je missies kunt aannemen om nieuwe items en experience te vergaren. Deze missies variëren van escort missies tot het uitschakelen van bepaalde vijanden of het verzamelen van bepaalde items.
Tenslotte heb je nog exits, die fungeren als de instances zoals je die aantreft in andere MMORPG's. Hier moet je met een groep spelers samenwerken om speciale vijanden te verslaan en missies uit te voeren.
Het leuke hieraan is dat deze speciale dungeons zich niet herstellen als je deze verlaat. Mocht je dus later terugkeren naar een reeds bezochte exit voor een nieuwe missie dan tref je deze precies zo aan als dat je hebt achtergelaten. Met behulp van het onafhankelijke bedrijf INC kun je te allen tijde speciaal luchttransport oproepen om naar eerder bezochte locaties te worden vervoerd.

KAPOT

Verder opvallend aan de wereld is het realistische physics systeem. Dankzij de Havoc 2 engine kan bijna alles kapot en ziet de verwoesting er ook indrukwekkend uit.
Alle actie is overigens volledig realtime, ook al gaat er wel een statistisch systeem achter schuil. Als jij dus met een of ander wapen op een vijand schiet, wordt er wel een virtuele dobbelsteenworp aan de hand van diens statistieken gemaakt, die bepaalt of jij hem raakt, en zo ja hoeveel schade het schot aanricht. Hier merk je echter helemaal niets van en de actie loopt razendsnel.
Het is zelfs de bedoeling om gewoon als een kamikaze een groep vijanden te bestormen, in tegenstelling tot de meeste MMORPG's waar je vijanden één voor één probeert uit te schakelen, omdat dit jou dankzij de 'killing spree' bonus extra experience punten oplevert. Het enige dat jouw pret kan bederven, is het oververhit raken van jouw wapens.

BOMVOL

Ik moet als kritische journalist natuurlijk mijn best doen om de slechte kanten van een game te vinden, maar ik heb tot op heden nog niets op Auto Assault aan te merken. De game zit bomvol met leuke gameplay elementen, en ik heb het nog niet eens over de speciale arena gevechten gehad of het belachelijk uitgebreide crafting systeem.
Zou er soms te veel gameplay in Auto Assault zitten? Tja, ik weet het anders ook niet hoor.


Door: **guess who.** Ed, je hebt egl een K*T baan.



REAL LIFE AUTO ASSAULT

Om het de pers zoveel mogelijk naar hun zin te maken proberen uitgevers en ontwikkelaars meestal iets leuks te maken van een perstripje. Soms slaan ze de plank volledig mis, maar het Auto Assault event slaagde met vlag en wimpel. Na de presentatie werd onze rust op het grote Engelse landgoed bruut verstoord door een aantal in legerkleding gehesen schreeuwlelijken, die ons bevolen de door hun uitgereikte overalls aan te trekken. Vervolgens hebben we de rest van de dag strijdend doorgebracht op een verscheidenheid aan gemotoriseerde voertuigen. Manoeuvreren met hovercrafts, racen met legervoertuigen, quads en buggies, terwijl er met paintball guns op je werd geschoten en lasergamen... het stond allemaal op het menu. Hoeveel dit alles daadwerkelijk met de game te maken heeft, valt te betwisten maar het was wel erg leuk!





\+ Snelle real-time actie. Diepe en gevarieerde gameplay. Schitterende designs

\- Te ingewikkeld voor sommige gamers. Uhm...



FAR CRY INSTINCTS

Ubisoft toonde onlangs in Canada Far Cry Instincts en natuurlijk was de PU van de partij. Jan speelde deze exclusieve Xbox game en we konden zijn enthousiaste kreten bijna op de redactie horen.

De ontwikkeling van Far Cry Instincts ging niet zonder horten of stoten. Nadat het altijd op koopjes jagende Electronic Arts Crytek opgekocht had, bleef Ubisoft achter met de licentie en een halfbakken Xbox engine die in de verte leek op de PC hit van begin 2004. En dus is Ubisoft Montreal eerst een dik jaar bezig geweest de engine en de techniek zo bij te schaven en onder de knie te krijgen, dat men dezelfde PC pracht en praal kon bewerkstelligen op de consoles. Dat lukte uiteindelijk voor de Xbox, op de PlayStation 2 bleek dat echter niet realiseerbaar.

VOLKOMEN HERSCHREVEN

Een groot misverstand wil ik hierbij meteen uit de weg ruimen. Far Cry Instincts is geen poort. Het is zelfs geen uitermate goede poort, nee, het is een aanpassing, een remake zo je wilt van de PC game van bijna twee jaar geleden.
De verhaallijn, personages, de omgevingen, de wapens, zelfs de gameplay; alles is volkomen herschreven. De levelopbouw is om te beginnen anders en introduceert volledig nieuwe omgevingen zoals de Wastelands waar de natuur de aanwezige gebouwen overwoekert en chemisch afval en moerassen voor een dreigende sfeer zorgen.
Uiteraard is ook de tropische, zonnige pracht en praal met papegaaien en exotische bloemen van de partij. Belangrijkste is echter de volledig nieuwe indeling van de gameplay.

OERDRIFTEN

Instincts valt als shooter uiteen in drie delen. Het eerste deel herbergt de traditionele shooter game-


"Da's de laatste keer dat ik zo'n 'drie weken voor de prijs van twee' strandvakantie naar Liberia boek."


Alleen als je een vergunning had, mocht je jagen op laagvliegende buggy's.

play maar dan wel lekker 'open' zoals je van Far Cry gewend bent. Nieuw zijn het zetten van valstrikken (zie kader) het feit dat je dubbele guns kunt hanteren en de intrede van leuke nieuwe voertuigen als jetski's en zandbuggy's.

Na één derde van de game wordt bikkel Jack gepakt door de huurlingen die op het eiland ronddolen en doe je dienst als levend testmateriaal. De verknipte biochemicus Dr. Herman Krieger injecteert je met een supergen zodat je je dierlijke oerdriften kunt aanspreken. In dit deel van de game ontdek je langzaam je nieuwe vaardigheden terwijl je er natuurlijk ook lekker op los knalt.

Tijdens het laatste deel van de game zijn je Predator moves volledig tot wasdom gekomen en ben je nagenoeg het sterkste wezen op het eiland. Je bent van prooi veranderd in jager en bent oersterk. De bijbehorende moves zijn gruwelijk en laten je je vijanden ongenadig hard aanpakken (zie kader).

FAR CRY LIVE

Waar multiplayer op de PC een vroege dood stierf door gebrek aan ondersteuning en aanwezigheid van bugs, is Far Cry Instincts via Xbox Live veel meer dan een leuk extraatje.

Ubisoft heeft een naam hoog te houden op dit gebied want ze staan met Ghost Recon, Rainbow Six en Splinter Cell met drie games in de top 10 van meest gespeelde Xbox Live titels en als het aan de Frans-Canadese ontwikkelaar ligt, moet Instincts zelfs Halo 2 van de troon gaan stoten.

Of dat lukt valt nog te bezien. Feit is wel dat de multiplayer ijzersterk in elkaar steekt. De maps zijn precies groot genoeg en laten zestien man elkaar opjagen in heerlijke shootouts.

De diverse maps zijn met veel smaak in elkaar geknutseld en bieden tal van mogelijkheden. Zo speelde ik een map waarin een roestige tanker lag van waaruit je met een kanon de omgeving kon bestoken. Het werd al snel de meest gewilde plek in de map. Door de aanwezigheid van kabels om van A naar B te zwieren en een grote hoeveelheid watervoertuigen is snel verplaatsen aan de orde van de dag, hetgeen voor een aangename opgefoktheid zorgde. Een andere map kende dan weer veel daken, terrassen en balkonnetjes waardoor de actie zowel op als boven de grond plaatsvond. Je kon via planken zelfs met je zandbuggy over de daken crossen!

"DE VERHAALLIJN, DE KARAKTERS, DE OMGEVINGEN, DE WAPENS, ZELFS DE GAMEPLAY... ALLES IS VOLKOMEN HERSCHREVEN."


"Snel doorvaren, op deze brug staan ze vaak naar beneden te spugen."


"Hé eikel, eerst het raampje open voor je gaat schieten."




Hele nieuwe game, valstrikken, multiplayer


Weer een shooter op de Xbox

KICKEN, DIE VALSTRIKKEN!

Volledig nieuw in vergelijking met de PC versie is de aanwezigheid van valstrikken. Plaats een claymore mine in het hoge gras, lok een guard (met steentjes) en KABOEM!

Minstens zo doeltreffend is het plaatsen van natuurlijke boobytraps: Zo kun je bij iedere boom een tak (met punten) naar achteren trekken en op scherp zetten. Vervolgens lok je een vijand richting zo'n boom met alle gevolgen van dien.

Andere valstrikken zijn valkuilen en hoge kliffen waar je baddies vanaf kunt duwen.

Bij het zetten van boobytraps moet je trouwens oppassen dat je niet in je eigen val loopt. Zwiepende takken en claymore mines maken nu eenmaal geen onderscheid.



PREDATOR MODE

Als Predator kun je in de zogenaamde Feral mode beschikken over de volgende bijbehorende vette moves:

Feral Attack: Je bent oersterk en kan met één klap vijanden meters de lucht in rammen. Ook beuk je met je blote handen deuren en ramen aan splinters.

Feral Vision: Je ziet lichamen oranje oplichten in het donker, erg handig in combinatie met je snipergun.

Feral Smell: Vijanden laten een geur achter, vooral wanneer ze in angst wegrennen. Je ziet de gele geurwolkjes en maakt ze alsnog bruut af.

Feral Run: Je bent supersnel en het beeld krijgt een tof blur effect. Tijdens deze oersprint kun je uiteraard ook verder springen.

Tof is dat je tijdens deze moves (die je niet oneindig kunt gebruiken maar het balkje vult zich wel weer langzaam) ongemakkelijk begint te hijgen en te snoeven; als een wild beest dat vecht tegen zijn oerdriften maar zijn instincten niet kan bedwingen en los moet gaan!

DE XBOX LIVE MULTIPLAYER MODES



Chaos. Dit is eigenlijk gewoon ouderwets Deathmatch met twee grote verschillen. Degene met de meeste kills, die dus bovenaan staat, heeft een schedel icoontje boven zijn hoofd zweven. Schiet je hem neer dan krijg je meer punten. Bovendien kun je ook tijdelijke, beginnende Predator moves oppikken waardoor je even heel snel bent.

Team Chaos. Verkapte Team Deathmatch alleen nu niet met twee maar met vier teams. Ook hier geldt de aanwezigheid van beginnende Predator moves als tijdelijke powerups.

Steal The Sample. Dit is min of meer Capture The Flag waarbij teams een antidote uit de basis van de tegenpartij moeten gappen en terugbrengen naar hun eigen basis en vice versa. Het leuke is echter dat je de sample naar elkaar toe kunt smijten. En aangezien de maps veel water met bootjes en jetski's kennen, zorgt dit voor heftige taferelen en woeste achtervolgingsscènes op het water.

Predator. Twee spelers zijn Predator, de rest is huurling. De bedoeling voor de huurlingen is om levend naar de basis te spurten, en vervolgens veertig seconden een hoog, snerpend signaal uit te zenden dat de Predators doodt. De Predators hebben hun volledige krachten maar moeten alle huurlingen doden om de ronde te winnen. Bovendien hebben ze dus slechts kort de tijd om de machine die het snerpende geluid uitzendt, weer te deactiveren. Misschien wel de leukste mode!

MARC ECKO'S GETTING UP

CONTENTS UNDER PRESSURE

Als een van 's werelds populairste kledingontwerpers en tevens een van New Yorks beste graffiti-artiesten een eigen game maakt dan gaan bij ons gelijk de alarmbellen rinkelen. Dit zou wel eens een heel vet spel kunnen worden...

Getting Up draait om een beginnende graffiti kunstenaar die zichzelf Trane noemt. Zoals de titel doet vermoeden, is het de bedoeling dat hij zichzelf voorziet van een reputatie en z'n werkterrein daarvoor zijn de straten en metrotunnels van New York City.

Deze game bestaat dus uit heel veel geklauter en geklim, zoeken naar een manier om op dat ene hele hoge platform boven de snelweg te komen want zoals Trane in het begin van de game tegen zichzelf zegt: "misschien hoort niemand me maar ze zullen me zeker weten zien."

van een grote groep modebewuste kids te brengen. Want laten we eerlijk zijn; wat heeft vechten met andere crews en de politie nou eigenlijk echt te maken met graffiti?

VETTE STIJL

Ik moet hier wel gelijk aan toevoegen dat er een aspect is aan dit spel dat zonder meer positief is beïnvloed door Marc Ecko en zijn grafische connecties: de game ziet er werkelijk uitstekend uit. De stijl druipt van het spel af en alle pieces die je in het spel terugziet, zijn met gevoel voor smaak en realiteit gemaakt.

"HET SPEL DRUIPT VAN DE STIJL EN ALLE PIECES ZIJN MET GEVOEL VOOR SMAAK EN REALITEIT GEMAAKT."

Trane krijgt het in de game aan de stok met rivaliserende crews, de schoonmaakpolitie en bouwvakkers. Je kunt alles wat op de grond ligt oppakken en ermee om je heen beuken als je dat wilt. Let wel op want je tegenstanders doen dat ook.

SCOREN

Toen Atari een paar maanden terug met de eerste details over deze game naar buiten kwam, maakte ik me eerlijk gezegd een beetje zorgen. Atari is de laatste jaren altijd op zoek naar games die goed scoren zonder dat er al te veel geld in de ontwikkeling gestoken hoeft te worden. In eerste instantie vermoedde ik dan ook dat het hele Marc Ecko graffiti ding in Getting Up slechts een gimmick was om een verder middelmatig spel onder de aandacht

Daarnaast zul je veel werk van bekende artiesten tegenkomen in deze game, en al zal het uiteindelijke resultaat niet meer blijken te zijn dan een redelijke beat' em up, dan nog tillen de vele details deze game naar een bijzonder niveau.


Laatst kwam er ineens een metro langssuizen. De knopen waren van z'n kontzak gereden!


Dat zouden ze hier ook moeten doen met die vandaaltjes.


En... maak je het zelf weer schoon ook?!

IN GESPREK MET: MARC ECKO

PU: Je bent 32 jaar en je hebt een bedrijf met een omzet van 1 miljard dollar opgebouwd. Dat doe je goed...

Ecko: Ik kom uit een typisch middleclass gezin. We hadden het niet slecht maar er was geen geld voor een studie. Ik moest zelf werken om mijn studie te betalen. Ik wilde apotheker worden. Niet omdat ik het leuk vond maar omdat mijn vader ook apotheker was. Hij haatte het trouwens maar daar hoorde je hem niet vaak over.

Ik heb die studie nooit afgemaakt. Ik leefde voor graffiti en vormgeving. Veel kids van mijn generatie hebben hun studie niet afgemaakt en zijn in creatieve beroepen gerold, vooral in de grote steden. Het was het DTP tijdperk waarin kids met een Mac en een gekopieerd Photoshop en Illustrator programma de meest ille shit maakten. Ook gasten uit de graffiti scène verdienden zo wat geld met het ontwerpen van flyers en T-shirts. Zo ben ik ook begonnen.

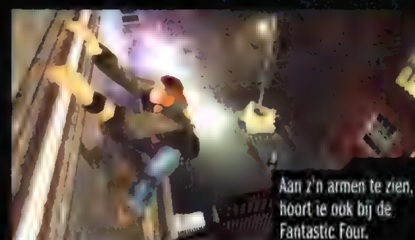
PU: Je hebt een succesvol kledingbedrijf dat over de hele wereld waanzinnig goed verkoopt, je hebt een uitgeverij en publiceert Complex Magazine, een blad met een oplage waar wij jaloers van worden... Waar haal je de tijd vandaan om een game te maken en nog belangrijker: hoe zorg je dat het eindresultaat écht is?

Ecko: Dat viel ook niet mee. In het begin hebben we eigenlijk alleen maar ruzie gemaakt. Die gasten (developer The Collective, red.) begrepen absoluut niet wat graffiti was. Ik kwam daar op een dag en toen had een ontwerper bedacht dat Trane, de hoofdpersoon uit de game, backflips moest maken als ie een piece zette. Toen ik van de schrik was bekomen liet ie me zien dat er vuur uit de schoenen van Trane kwam als ie wegrende voor de cops.

Ik heb al die gasten achter hun PC in de suburbs vandaan gehaald en drie dagen lang meegenomen naar The Bronx, Harlem en Brooklyn. We hebben 's nachts ingebroken op het terrein van de New York Transit Authority om een trein te bomben. We zijn gebouwen opgeklommen en we hebben door metrobuizen gelopen waar letterlijk twintig jaar graffiti geschiedenis op de muren is te vinden. Pas toen begonnen ze het te begrijpen.

\+ De stijl druipt er vanaf

− Graffiti beat'em up?


Aan z'n armen te zien, hoort ie ook bij de Fantastic Four.

BLITZKRIEG II

Onze oosterburen kunnen maar geen genoeg krijgen van de tweede wereldoorlog. Nu komen ze weer met Blitzkrieg, een real time strategy game die zo realistisch moet zijn dat je het gestamp van de zware leren laarzen nog hoort als je 's nachts het licht uitdoet en gaat slapen. We speelden de preview versie maar durven al een conclusie te trekken.

Altijd als ik zo'n super realistische RTS van CDV speel, vraag ik me af hoe het toch komt dat spellen als Red Alert en Age of Empires zo veel meer worden gewaardeerd. We houden toch allemaal van realisme? We willen toch allemaal replica's van echte tanks besturen en daarmee kleine levensechte soldaatjes kapot schieten? Toch?

GEEN RESOURCE MANAGEMENT

Je kunt een boel van Blitzkrieg II zeggen maar niet dat het spel niet mooi is en ook niet dat het niet tot in de puntjes verzorgd en authentiek is. Dit is zoals oorlog moet zijn, maar tegelijkertijd voelt het saai en eentonig aan.

Blitzkrieg II heeft geen resource management. Dat is op het eerste gezicht een pluspunt maar het heeft ook een heel groot nadeel. Je kunt namelijk niet meer eerst lekker een leger gaan bouwen om er vervolgens dood en verderf mee te zaaien. Met andere woorden: je mag niet meer zelf het tempo van het spel bepalen.

In plaats daarvan word je geacht om gewoon met je manschappen vooruit te lopen totdat je de vijand tegenkomt. Na het plichtmatige over en weer geschiet kun je een aantal versterkingen oproepen en is het de bedoeling dat je met het hele zooitje op zoek gaat naar de volgende confrontatie.

Eentonige, eenzijdige shit dus die tot niks leidt behalve het gevoel dat je altijd onderweg bent naar nergens.

Het ergste is nog dat je in de eerste levels de hele tijd gedwongen wordt om je troepen langs één bepaald weggetje te leiden. Voorbij elke kruising kun je de vijand verwachten en geloof me, ze staan er ook. Ik heb zelden zulke voorspelbare gameplay gezien.

Hoewel de gameplay in de loop van het spel iets gevarieerder wordt, komt het in feite toch allemaal neer op je troepen naar voren dirigeren en knallen maar. Wie de meeste mannetjes en tankjes heeft, wint het gevecht.

3D ALL THE WAY

Blitzkrieg II kent een gloednieuwe 3D engine waardoor het spel er schitterend uitziet. Tankjes doen stof opwaaien, ze kunnen boompjes omver rijden en door hekjes heen rammen. Dat voelt goed.

Het is ook goed dat je kunt spelen met vier verschillende partijen: de Duitsers, de Amerikanen, de Russen en de Engelsen. De Amerikanen vechten in de Pacific en de Duitsers, de Engelsen en de Russen in Europa. In totaal zijn er meer dan 250 verschillende units verdeeld over alle vier de vechtende partijen. Alle missies kennen een soort verhaalstructuur die je min of meer meeneemt langs het verloop van de Tweede Wereldoorlog.

Het is echter wel behoorlijk nep dat er geen fatsoenlijke Skirmish mode in het spel zit want dat had de levensduur van deze titel aanzienlijk vergroot.

TE SIMPEL

Blitzkrieg II is een spel dat er helaas niet in zal slagen om een rol van betekenis te spelen op de wereld van de real time strategy games. Het spel is te simpel van opzet en ondanks de vele unieke units, kan ik het de makers niet vergeven dat ze de resource management hebben ingeruild voor een soort stom menuutje dat je om de zoveel tijd een paar nieuwe units geeft. Daar is gewoon niet goed over nagedacht en ik vind het nep. Bah! Spuug!



Nog tot diep in de jaren tachtig zouden de koeien alleen maar karnemelk geven.

"HET IS WEL BEHOORLIJK NEP DAT ER GEEN FATSOENLIJKE SKIRMISH MODE IN HET SPEL ZIT WANT DAT HAD DE LEVENSDUUR VAN DEZE TITEL AANZIENLIJK VERGROOT."



(Bijschrift via Powerweb) *Door* **Riddic.** "This is my light!"



(Bijschrift via Powerweb) *Door* **Bart.** Het is geen prettig gezicht als van een hele groep de parachute niet open gaat.


Gedetailleerd, authentiek


Te simpel, eentonig

ADVENT RISING

Nu Microsoft al haar geld op de Xbox 360 zet, is iedere Xbox game een welkome aanvulling. Of Advent Rising meer dan alleen een kwantitatieve bijdrage levert aan de line-up moet echter nog blijken.



Tijdens de afgelopen E3 was Advent Rising eerlijk gezegd een beetje aan me voorbij gegaan. Deze 'revolutionaire action-adventure', zoals uitgever Majesco de game betitelt, is inmiddels uit in Amerika maar krijgt daar wisselende kritieken. De PC versie scoort overal goed maar de Xbox versie scoort zowel negens als vijven.
Die tegenstrijdigheid ervoer ik ook tijdens het spelen van de Xbox versie die (halverwege juli) vooral op technisch vlak onaf voelde, terwijl de originaliteit en de fraaie science-fiction wereld in principe zeer uitnodigend werken.

UITROEIEN

In Advent Rising kruipen we in de huid van de kloeke Giddeon Wyeth, een space pilot en aanstormende held van deze game. Op een kwade dag arriveert een buitenaards ras bij het ruimtestation waar Giddeon en zijn familie en vrienden wonen. De aliens waarschuwen Giddeon voor The Seekers, een ander buitenaards ras dat het hele heelal afspeurt naar mensen om ze vervolgens uit te roeien.
En jawel hoor, het duurt niet lang voor jouw kolonie op de radar van The Seekers verschijnt en de hel losbarst.

GUNS & POWERS

Op het eerste gezicht lijkt Advent Rising een standaard third-person sciencefiction shooter maar er blijkt meer aan de hand te zijn.
Je begint met eenvoudige wapens om vervolgens al snel over te schakelen naar sterkere, maar pas echt interessant wordt het wanneer je speciale Jedi-achtige powers unlockt.
Het blijkt dan al snel dat jij voorbestemd bent voor grotere zaken en uiteindelijk zelfs uit kunt groeien tot een soort halfgod die bijvoorbeeld zijn vijanden zonder aanraking op kan tillen en ook over krachten beschikt om wapens te upgraden.
Belangrijkste is echter dat Advent Rising je veel en afwisselende actie voorschotelt en je nooit een moment stil zult zitten.

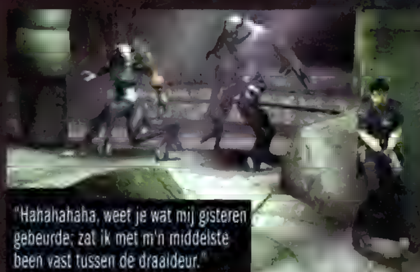


Louis van Gaal had de wind er meteen goed onder bij AZ.

ONI MEETS UT?

De game maakt gebruik van een aangepaste Unreal Warfare engine en het uiterlijk van het spel mag best uniek genoemd worden. Enerzijds is er de bekende zuurstokken sci-fi look die we kennen van Unreal Tournament games en Halo, anderzijds heeft het spel een soort volwassen tekenfilmstijltje dat me zeer aansprak en aan de game Oni deed denken.
De lichteffecten en kleuren zijn in ieder geval gevarieerd en de verschillende omgevingen zijn met smaak ontworpen. Vooral The Seekers (in diverse soorten en maten) zijn mooi geanimeerd en behoren tot de trekpleisters van de game.... al was het maar omdat je ze op zoveel verschillende manieren om zeep kunt helpen.
Des te storender was dan ook dat de framerate af en toe behoorlijk inkakte, zowel ingame als tijdens de tussenfilmpjes, en ook de besturing van de camera zo nu en dan haperde. Dit lijkt me echter een probleem van technische aard en dus oplosbaar.
Het universum van Advent Rising verdient ook een stabiele spelervaring.

> "NAAST DE ZUURSTOKKEN SCIFI LOOK, HEEFT HET SPEL EEN SOORT VOLWASSEN TEKENFILM STIJLTJE DAT ME ZEER AANSPRAK."



"Hahahahaha, weet je wat mij gisteren gebeurde; zat ik met m'n middelste been vast tussen de draaideur."


Frisse look, veel actie en powers.


Voelt nog erg ruw en onafgewerkt aan.



De opdracht die hij had meegekregen, luidde 'schiet op z'n kop' maar je hebt van die mensen die willen het gewoon niet begrijpen.

RAINBOW SIX
LOCKDOWN

De populairste first-person shooter op de Xbox is alweer toe aan zijn tweede update. Nou ja, update; het is eigenlijk een heel nieuw spel.

Na het succes van Rainbow Six 3 en RS3: Black Arrow moest er nog één kunstje geflikt worden voordat Rainbow Six 4 de lat in een keer een heel stuk hoger legt op de Xbox 360.
Lockdown bestaat uit een gloednieuwe Campaign mode waarin je samen met je team een verhaallijn volgt. Er is een Lone Wolf mode waarin je het allemaal in je eentje doet en er is een Multiplayer mode waar Xbox Live fans ongetwijfeld van zullen kwijlen.
Kortom: een boel nieuwe features maar of het ook allemaal verbeteringen zijn, valt te betwijfelen.

GROTE RUIMTEN

Ik ben zelf een groot fan van de Rainbow Six 3 games. Ik hou van de kleine ruimtes waarin je vaak met one shot, one kill je vijanden onschadelijk maakt. Ik vind de A.I. van de teamgenoten oké evenals de manier waarop je ze opdrachten geeft. Dit alles lijkt te zijn veranderd in Lockdown. In tegenstelling tot de eerdere games speelt Lockdown zich veel meer af in grote ruimten waar in je eerder een soort Ghost Recon-achtige shootouts voor je kiezen krijgt.
Geen sfeervolle ambassadeurswoningen meer waarin je schaduwen van terroristen kunt zien door het dichtgetrokken gordijn maar enorme parkeergarages waarin je team de vijand altijd eerder ziet dan jij omdat de boeven zo ver weg staan dat ze slechts zo groot zijn als een pixel op je TV.

VROEGER WAS ALLES BETER

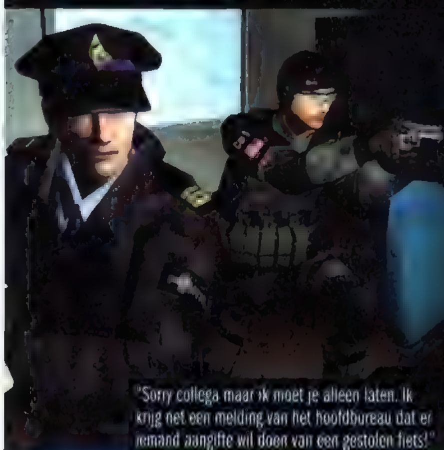
En dan nog zoiets. Vroeger kon je blind vertrouwen op je teammaten. Deze keer is het tegendeel het geval. De ene keer knallen ze vijanden op 500 meter tussen hun ogen en de andere keer zullen ze een bad guy nog missen als ie letterlijk voor hun neus staat. Daarnaast is de interface waarmee je opdrachten uitdeelt aan je team gewoon niet zo goed als in de voorgaande games. Er is minder overzicht en het hele zaakje reageert gewoon niet goed genoeg.
Het lijkt wel alsof Ubisoft eenzelfde soort move wilde maken met de Rainbow Six serie als met de Ghost Recon titels. Dat is een slecht idee want deze Rainbow Six games hadden dit helemaal niet nodig. Nu blijft er maar bitter weinig over van het oorspronkelijke concept waarbij tactisch inzicht en geduld je voornaamste bondgenoten waren. Sommige sukkels in de pers schreven dat het tempo in deze serie te laag was en zo te zien heeft Red Storm naar die kritiek geluisterd. Dat ze daarmee alles wat goed was aan Rainbow Six gelijk de nek hebben omgedraaid, is blijkbaar bij zaak...

"JE MOET NIET PROBEREN VAN RAINBOW SIX EEN OF ANDERE MAINSTREAM SHOOTER TE MAKEN."


Ik ruik een ongelofelijke Camembert walm. Er moet een Fransman in de buurt zijn.

GHOST RECON SIX

We hebben nu een aantal levels in de preview versie op de Xbox en PlayStation gespeeld en het ziet er naar uit dat fans van deze serie zullen moeten accepteren dat hun favoriete franchise dezelfde richting opgaat als Ghost Recon.
Ik vind dat jammer. Rainbow Six is een serie die je in zijn waarde moet laten. Je moet niet proberen om daar een of ander mainstream shooter van te maken want het oorspronkelijke spel heeft kwaliteit genoeg.
Of, zoals het spreekwoord zegt: 'If it ain't broke, don't try to fix it'.


"Sorry collega maar ik moet je alleen laten. Ik krijg net een melding van het hoofdbureau dat er iemand aangifte wil doen van een gestolen fiets!"


"Ach gut, hij smeekt om genade. Schiet maar extra hard, jongens."

+ Het spel is minder claustrofobisch dan de voorgangers...

− ...waardoor het authentieke Rainbow Six gevoel verloren gaat.


Wist je dat vrouwelijke agenten vaak een koosnaampje voor hun pistool hebben? Pistooltje staat op nummer 1.

Komt eindelijk de eredivisie weer in FIFA, zetten ze ADU in plaats van ADO.



FIFA 2006

AANVAL OP PRO EVO

"FIFA 2006 wordt de best voetbalgame ooit", was getekend: Hugues Ricour. Kijk, daar hou ik nou van; gedurfde uitspraken van een producent. Niks slap geneuzel over vorderingen en verbeterde graphics. Nee, gewoon roepen 'wij zijn de beste en de rest kan onze rug op'.

Mijn meeting in Londen voor FIFA 2006 was geen normale perstrip. Het was EA namelijk opgevallen dat wij in de PU nogal 'een grote bek' hadden als het om de materie 'FIFA versus Pro Evo Soccer' ging. Men vond bij EA dat we FIFA steevast hard aanpakten (realisme, A.I.) terwijl we de digitale reet van PES altijd kusten. En nu wilden ze dat ik onze kritiek maar eens rechtstreeks en ongecensureerd in het gezicht van de makers slingerde.

"PES NIET SCRIPTED? ONZIN!"

In een Trendy Londense gelegenheid ontmoette ik Hughes Ricour, producent van FIFA 2006. Na het uitwisselen van de gebruikelijke beleefdheden, kwam Ricour al snel to the point.

"Wat vind je nu slecht aan FIFA en zo goed aan PES, man?", stak hij meteen van wal. "Eeeh, nou, eeeh", stamelde ik enigszins overvallen, "FIFA voelt erg scripted aan. Na een tijdje weet je welke actie je moet maken om te scoren. En bij PES gebeurt dat nooit."

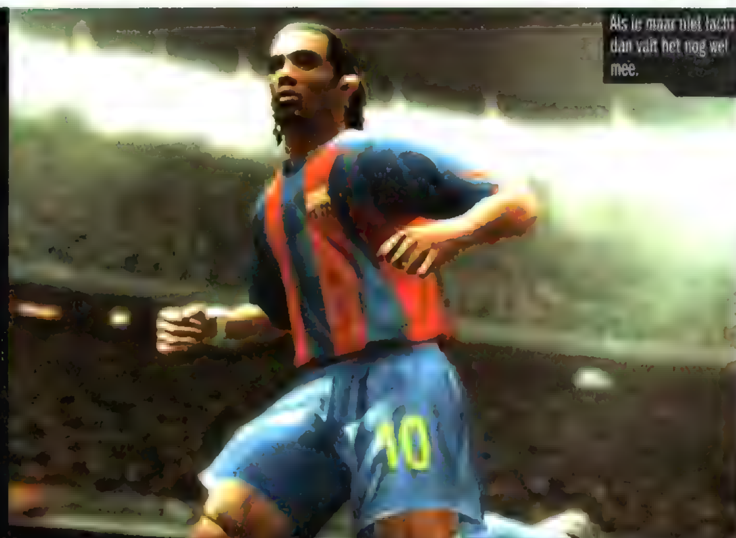
Bulderend rolde Ricour van de bank. "PES niet scripted? Ha! Laat me niet lachen. PES is hartstikke scripted. Op een andere manier dan FIFA weltverstaan, maar de game is scripted. Bij de oude FIFA's zorgde het spel er inderdaad voor dat als je de bal op die plek schoot, hij altijd op de lat ging en schoot je op die plek dan vloog hij in de kruising. Bij PES heeft men het spel anders gescript. Het spel dwingt niet de bal maar de actie een kant op. Zo is het in de laatste tien minuten altijd makkelijker om te scoren. Het spel bepaalt zelf wanneer er minder goed verdedigd of juist sterk aangevallen wordt door de CPU's. Daar heb je geen enkele invloed op. Die mythe moet maar eens doorgeprikt worden. De nieuwe FIFA, die wordt niet scripted, als enige!"

Na maanden van PES spelen, is het even wennen bij het opstarten van FIFA 2006. Dit 'even' kun je echter letterlijk nemen want de besturing van FIFA blijkt compleet te zijn overgenomen van Konami's pareltje. Dat betekent niet alleen dat de acties onder dezelfde knoppen zitten maar ook dat de spelers vele malen sneller en vloeiender bewegen dan in de oude FIFA's.

Xbox 360 wast uw shirtjes nóg witter!




Ah... dit is nu een bal. Geef er gerust maar een schopje tegen, hoor.


Als je maar niet lacht dan valt het nog wel mee.

Het tweede opvallende aspect is dat ik maar niet scoor. En ik speel toch echt in de semi-professional mode, een mode waar ik voorheen binnen vijf minuten met 4-1 voor stond. Niks van dit al. Mijn eerste potje met PSV tegen Arsenal eindigt in een krappe 1-0 winst...

MACHT GEBROKEN

"U klinkt nogal zeker van uw zaak, meneer Ricour. Wat logisch is, u bent hier immers om uw product te promoten. Zou raar zijn als u toegeeft dat FIFA nog niet eens de kicksen van PES mag poetsen." "Tuurlijk ben ik zeker van mijn zaak," antwoordt Ricour, "we bezitten het winnende team. Deze FIFA is voor een groot deel door Japanners gemaakt, een team dat EA een aantal jaar geleden aankocht met de bedoeling te kijken of ze de macht van PES in Japan konden breken. En dat is gelukt. Total Football (alleen Japanse release) kreeg van Famitsu (de bijbel onder de gamesbladen) een 36 (uit 40) tegen PES een 34. En dat spel is de basis voor FIFA 2006."

Bij de oude FIFA's was het altijd rennen en vliegen geblazen. Niet voor niets was de 'ren'-knop de knop die je het meest gebruikte. Die tactiek kun je nu wel vergeten. Ik kan rennen wat ik wil maar het kost me steeds de bal.

Het middenveld en de verdedigers staan gegroepeerd opgesteld, vliegen niet als gekken op je af en geven elkaar ook nog eens rugdekking. Ik moet dus op zijn Pro Evo's gaan spelen: combinaties opzetten, via de buitenkant spelen, steekpasjes geven.

Ja, je leest het goed: 'op zijn Pro Evo's spelen in FIFA!' Wie had dat gedacht. En dan nog vliegen de ballen er niet of nauwelijks in. Een goal in FIFA 2006 is een goal die je moet verdienen...

SCHAAKSPEL

Ricour raakt op stoom: "Die Japanners snappen hoe voetbal werkt, de vorige teams van FIFA niet. Die wilden van voetbal een 'shooter' maken. Actie, vette goals, brute chaos voor de pot. Je scoorde zo makkelijk. Dat hele middenveld verdedigde niet mee, deed maar wat. Chaos was het.

Japanners zien voetbal echter als een schaakspel. Elke zet heeft een bepaald gevolg. En dus staken ze duizenden uren in het perfectioneren van de actie en reactie. Nu zul je geen verdedigers meer zien die achter dezelfde man aangaan, ze blijven nu tussen de bal en de goal. Aanvallers gaan nu eindelijk ook diep en keepers houden een bal klemvast. FIFA brengt voetbal zoals voetbal is."

Ik kijk mee als Ricour speelt en constateer een wereld van verschil. Via de D pad weet de Fransman razendsnel tactieken op zijn team los te laten. Volgens Ricour wordt het tactische menu in PES enorm overschat.

"Het is gewoon de edit-tool die ze hebben laten zitten. Slechts weinig spelers gebruiken het en toch lult iedereen er over."

Met de rechter shoulderbutton laat hij mannetjes diepgaan. Een aspect wat gelukkig weer terug is en de neppe off the ball control vervangt (Ricour lacht schamper als hij de naam hoort).

De Britse opponent weet niet wat hem overkomt. Telkens pingelt Ricour de bal met de rechter analoge stick soepel langs zijn verdedigers heen en als hij de bal kwijt is, weet hij hem met zijn goed georganiseerde middenveld weer af te pakken.

Desondanks vliegen er maar twee goals in... want er is ook nog een keeper en een aanvaller kan ook missen... godzijdank.

TROTS

Uit alles blijkt dat EA PES minutieus heeft onderzocht. De besturing is identiek, de radar dezelfde, de vrije trap, het switchen tussen spelers en zo kan ik nog wel even doorgaan...

Ik vraag dan ook: "Is het dan toch waar dat EA een deel van het PES-team heeft overgenomen?"

"Nee", antwoordt Ricour, "dat lukt je niet. Japanners zijn honkvast. Al hadden we ze meer geld geboden, het gaat daar om eer en dus blijven ze Konami trouw. Maar we hebben ze ook niet nodig. De mannen achter Total Football komen van bijvoorbeeld Sega af en hebben in twee jaar tijd iets beters gecreëerd dan PES.

De actie in FIFA 2006 zal nooit hetzelfde zijn, de besturing en de animatie is vloeiender dan ooit, het realisme en dus de moeilijkheidsgraad ligt hoger en het spel is dankzij de geïntegreerde manager (= FIFA Manager van de PC) dieper dan de concurrentie."

Ik kan Ricours relaas na een paar uur spelen alleen maar bevestigen. Op zijn vraag wat ik er van vind, antwoord ik eerlijk: "FIFA is moeilijker, soepeler en realistischer dan voorheen." Maar nog voordat er een triomfantelijke lach op het Franse gelaat verschijnt, voeg ik er aan toe "maar ik heb pas een paar uur gespeeld. Ik geef je het voordeel van de twijfel maar het spel moet nog op de pijnbank.

De ware klasse van een footie komt pas tevoorschijn als je er dagen mee hebt gespeeld. Dan zie je of het scripted is of dat je alles echt zelf doet". To be continued monsieur Ricour!

"DE NIEUWE FIFA, DIE WORDT NIET SCRIPTED, ALS ENIGE!"


Je zou haast denken dat er drie ballen in het spel zijn.


Dat wil ik zien: een voetbalgame waarin spelers uit beide teams juichen voor een goal.


"Hé, opzouten. Je staat in m'n licht!"

FACTS FIFA 2006

- 12.000 Spelers
- 22 Competities (incl. Eredivisie)
- 510 Clubs
- Landenteams (géén Oranje)
- Video's met hoogtepunten competities
- Classic players unlockable
- Total Manager geïntegreerd
- FIFA Lounge (offline rankings van de offline potjes tegen vrienden)
- Allereerste FIFA (1994) speelbaar
- Uitgebreide edit-mogelijkheden (zelfs het juichen)

+ Veel diepgang en flink omgegooid

− Maar werken de veranderingen ook?

In een torenkamer van het sprookjesachtige kasteel Dussen mochten we aanschuiven voor een gesprekje met Hiroaki Yotoriyama, de producer van Soul Calibur III. Vol trots vertelde hij over zijn nieuwste 'kindje' en nam ons aan de hand door de verschillende aanpassingen die Soul Calibur III rijk is. Men wil met dit derde deel van de Soul Calibur serie de beste fightinggame ooit maken en de eerste tekenen duiden erop dat dit weleens zou kunnen gaan lukken.

SOUL CALIBUR III

Wat kun je nog verbeteren aan een beat 'em up die haast perfect is? Zo op het eerste gezicht vrij weinig; de balans tussen de verschillende vechters was al goed verdeeld en echt ingrijpende veranderingen hoeven we op dit vlak dan ook niet te verwachten. Er zijn vooral extraatjes toegevoegd om het spektakel nog spectaculairder te maken.
Naast de Story mode, in dit deel Tales of Souls geheten waarbij je nu verschillende eindes hebt afhankelijk van de door jou genomen beslissingen tijdens interactieve tussenfilmpjes, is er ook een Chronicles of the Soul, World Competition, Soul Arena en een Character Create optie.
In deze vooruitblik krijgen met name de Chronicles of the Soul en de Character Create wat meer aandacht; over twee maandjes, als we de game reviewen, gaan we dieper in op de overige aspecten van het spel.

CHARACTER CREATE

De nadruk van de presentatie lag op de Character Create optie. In Soul Calibur II had men gekozen voor platform-exclusieve personages om zo een grotere groep gamers aan te spreken. Dit jaar gooit men het over een andere boeg en kun je een eigen personage boetseren.
Er zijn legio mogelijkheden binnen deze optie. Uiteraard kun je kiezen uit een mannetje of vrouwtje en natuurlijk kun je ook de haarkleur en kleding aanpassen, maar de belangrijkste keuze betreft welke job je aan jouw personage verbindt (denk aan Warrior, Ninja, Pirate of Saint). Er zullen meer jobs beschikbaar komen als je het spel verder speelt en op die manier krijg je dus meer mogelijkheden bij het creëren van je personage.
De keuze van de job hangt nauw samen met jouw manier van vechten. Ieder personage heeft de beschikking over een aantal wapens en ieder wapen is aan een bepaalde vechtstijl gerelateerd. Die stijlen verschillen overigens van de vechtstijlen van de vaste garde. Het personage dat je creëert kun je naar eigen inzicht samenstellen en wordt dan ook echt compleet anders dan de bestaande personages.

"Schat, ik ben altijd in voor iets spannends maar hier heb je toch gewoon zo'n apparaatje voor?"

CHRONICLES OF THE SOUL

Vervolgens kun je met jouw gecreëerde personage deelnemen aan Chronicles of the Soul, een soort realtime simulation met 3D gevechten. Het speelveld bekijk je dan vanuit het vogelperspectief en zo verplaats je je personage naar de in jouw ogen strategische punten op die landkaart. Kom je onderweg in aanraking met een vijandig personage dan verspringt het spelbeeld naar het vertrouwde Soul Calibur vechtscherm.
Voor gewonnen gevechten krijg je ervaringspunten die automatisch worden verdeeld over een aantal vaardigheden.

HOUDBAARHEID

Chronicles of the Soul en Character Create zullen ongetwijfeld het meest gebruikt worden en zullen de houdbaarheid van Soul Calibur III aanzienlijk verlengen.
De zon tuurde gedurende het babbeltje voorzichtig door het raam van de torenkamer en ik bespeurde een kleine glimlach op het gezicht van Hiroaki. Alsof de zon een seintje gaf en de donkere wolken van onzekerheid voorgoed wegtoverde.
Kasteel Dussen lag er vredig bij toen ik over de slotgracht het dorp in liep met de zon in mijn rug.


Ze heeft eerst geoefend met een tafelkleed met servies erop.

"DE NIEUWE MODES ZULLEN DE HOUDBAARHEID VAN SOUL CALIBUR III AANZIENLIJK VERLENGEN."


"Zo, die zeurt effe niet meer dat ik te veel in de kroeg zit!"


Wat een heerlijke meid, en ze loenst nog een beetje ook!

\+ Nog betere, uitgebreide Character Create mode, verschillende nieuwe modes en oogstrelende looks.

− Toch meer van hetzelfde.



Boos kijken is een belangrijk vak op de anti-terroristen opleiding.

CONFLICT: GLOBAL STORM

Na Conflict Desert Storm en Conflict Vietnam heeft Pivotal Games nu gekozen voor het thema terrorisme. En dat lijkt geen slechte keuze want zoals Dick Cheney (vice president VS) laatst zei: "This is not a war that will end in our lifetimes". Zo te zien kan deze serie dus nog een hele tijd mee.

Als je er over nadenkt dan is het eigenlijk vreemd dat een spel als Rainbow Six 3 op de Xbox nooit last heeft gehad van een beetje fatsoenlijke concurrentie. Misschien ligt het aan mij maar als je denkt aan team based anti-terroristen actie met special forces in kleine ruimten dan is er geen enkele andere serie die kan tippen aan Tom Clancy's kindje.

Misschien komt er eindelijk een einde aan deze ongezonde situatie dankzij de nieuwste telg in de Conflict familie genaamd Global Storm. Ook in deze game zul je het samen met je team (van vier man) moeten opnemen tegen terroristen die het gemunt hebben op onze vrijheid. Ze worden misschien wel stiekem betaald door de CIA maar dat maakt hun kansen op succes er niet kleiner op. Sterker nog, in Conflict Global Storm zul je zien dat de vijand beschikt over een angstaanjagende dosis intelligentie. Ze zoeken dekking, schieten elkaar te hulp en roepen zo nu en dan Allah U Akhbar: het is alsof je CNN zit te kijken.

HELEMAAL GOED!

Maar ook de A.I. van je teamgenoten laat weinig te wensen over. Ze maken zelden fouten, zoeken ook dekking en lopen echt verrassend weinig voor je voeten.



Precies in je rug zak!

Daarnaast hebben de makers ook gewerkt aan een oplossing voor een specifiek A.I. probleem dat ze in het persbericht de "conga of death" noemen. Dat betekent dat als iemand door een deur rent en vervolgens wordt doodgeschoten, er automatisch een teamlid direct achteraan komt. Je zult nu merken dat zowel de vijand als je teamleden beschikken over een neus voor gevaar. Zodra ze een probleem verwachten, zoeken ze dekking en nemen ze minder risico's. Bovendien kun je ze dankzij een simpel menuutje in zo'n situatie makkelijk een opdracht geven zoals het clearen van een room, het opblazen van een deur en het gooien van een flashbang.

Het spel deed me in heel veel opzichten denken aan Rainbow Six 3 waarbij de graphics van deze Global Terror naar mijn smaak nog wat beter zijn dan die van Ubisofts anti-terroristen serie.

DEMO

Ik speelde een preview versie die slechts uit een klein percentage van de volledige game bestond maar toch kregen we het idee dat de Conflict serie echt naar een hoger niveau wordt getild door developer Pivotal Games.

De Conflict serie is met Global Storm een echte concurrent voor de Rainbow Six en de Ghost Recon serie geworden. Niet alleen dankzij fantastische graphics, de sterke verhaallijn en de spannende sfeer, maar ook dankzij de robuuste Multiplayer mode die ongetwijfeld gewaardeerd zal worden door fanatieke Xbox Live gamers die niet genoeg van dit soort realistische shooters kunnen krijgen.

Je kunt echt zien dat dit spel wordt gemaakt door een team dat liefde heeft voor de serie. Ik zie zo vaak games die helemaal vol zitten met domme slordige fouten die er gewoon niet uitgehaald worden omdat het spel per se voor een bepaalde datum in de winkels moet liggen, het is goed om te zien dat Pivotal Games Studio wel beschikt over genoeg trots om hun game echt goed afgewerkt de deur uit te krijgen.

Dit wordt een spel om in de gaten te houden.

Is die effe in z'n wiek geschoten.

"DE CONFLICT SERIE IS MET GLOBAL STORM EEN ECHTE CONCURRENT VOOR RAINBOW SIX EN GHOST RECON GEWORDEN."

"Blijf binnen idioot! Shit, dit is de laatste keer dat ik iemand met een zwakke blaas opneem in m'n team!"

+ Graphics, sfeer, robuuste multiplayer.

− Nog niet heel veel gameplay gezien.



FABLE
THE LOST CHAPTERS

Toen ik Fable op Xbox uit had gespeeld, was ik tevreden maar ik voelde dat er wat miste. Lang hoefde ik niet te zoeken; Microsoft kondigde namelijk vrij snel The Lost Chapters aan...

Fable: The Lost Chapters is een beladen game. Enerzijds hadden velen natuurlijk graag gezien dat alle extra content meteen al in de Xbox versie was gestopt, anderzijds is het tof dat de PC versie de oorspronkelijke ideeën en werelden van Peter Molyneux alsnog wél laat zien.
Aan de ene kant kan ik me voorstellen dat Xbox gamers zich een beetje bekocht voelen, aan de andere kant is het vrij gebruikelijk dat scènes, levels en delen van gameplay op het laatste moment geschrapt worden omdat het spel toch een keer de winkels in moet (uit The Legend of Zelda: Wind Waker is bijvoorbeeld zelfs een complete kerker weggelaten).
Moet ik nog effe doorgaan met plussen en minnen, of moeten we niet zeuren en blij zijn dat een toffe action-RPG in een beter jasje naar de PC komt? Positief ingesteld als ik ben, neig ik graag naar deze laatste optie.

FRAAI

Sommige verbeteringen en aanpassingen op PC liggen voor de hand. Grafisch is F:TLC genieten. Hogere resoluties, hoogwaardige texturen en fraaie beeldeffecten toveren een mooier Albion in beeld dan ooit te voren.
De besturing met de muis-toetsenbord combinatie werk precies en snel. Je kunt deze keer gelijktijdig knokken én toveren, en sneller wisselen tussen je vaste set spreuken, uitdrukkingen en acties.
Bovendien heb je in plaats van vier spreuken per vaste set, nu ruimte voor negen magische goodies om je vijanden mee te bestoken.
Kleine, subtiele aanpassingen die tijdens gevechten echter grote verschillen maken.

LUCHTGITAAR

The Lost Chapters biedt vooral méér Fable gameplay, zowel op grote als op kleine schaal.
Zo zijn er om te beginnen tientallen, zo niet honderden nieuwe kledingstukken als hoeden, harnassen, wapens en goodies waarmee je je kunt uitdossen.
Naast veel nieuwe tatoeages en haarstijlen, kun je je eigen ontworpen tatoeages als .jpeg-file importeren en die op de borstkas of rug van je Avatar zetten.
Er zijn nieuwe titels te verdienen, nieuwe uitdrukkingen zoals de luchtgitaar en nieuwe magie, maar ook inhoudelijk zijn er (zestien) nieuwe en behoorlijk grote queesten/avonturen en (negen) nieuwe regio's. Dit is behoorlijk veel en moet de gameplay met maar liefst dertig procent verlengen.
Tijdens deze extra queesten, die haast naadloos in het totale 'bestaande' spelverloop geïntegreerd zijn, kun je middels een aantal vergaande keuzes, nog beter je kwade of nobele leefstijl benadrukken.

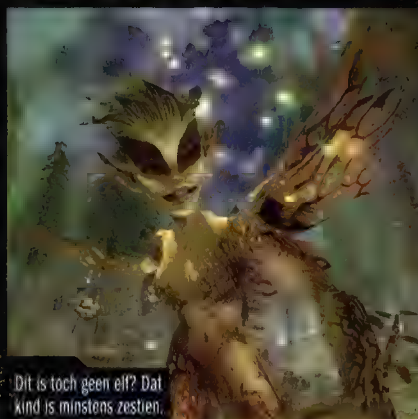
"IK BEN ERG TE SPEKEN OVER DE VERLOREN GEWAANDE HOOFDSTUKKEN DIE LIONHEAD ME LAAT TERUGVINDEN"


"Hahahaha, niet kietelen, hahahahaha!"

OPGEVULDE GATEN

Ik ben al behoorlijk ver gevorderd en ben erg te spreken over de verloren gewaande hoofdstukken die Lionhead me laat terugvinden.
Het belangrijkste vind ik de gaten in het verhaal die opgevuld worden. Zo leer je eindelijk waar die ene deur bij de Guild naartoe gaat, waarom er in de sneeuwwereld een grote vuurtoren staat en wat je daar kunt doen én is de beloofde Dragon Quest die uit de Xbox versie gesloopt is, hier wel van de partij!
Volgende maand vertel ik je er alles over in de review van dit fabelachtige spel.


"Enig hè? Met m'n stokje maak ik allemaal patroontjes in de lucht." "Ja leuk, en met mijn zwaardje maak ik allemaal mooie patroontjes in je lijf!"


Dit is toch geen elf? Dat kind is minstens zestien.

KLASSIEKE FABLE

Voor gamers die Fable op de Xbox een warm hart toedragen (en de PC game niet willen of kunnen spelen), verschijnt dit najaar Fable: The Lost Chapters ook voor de Xbox... als Classic.
Dan kun je dus (alsnog) de extra content spelen voor 19.99 euro op Microsoft's spelcomputer. Beter was misschien een Xbox Live download geweest voor trouwe Fable fans, al dan niet tegen minimale betaling.
Aan de andere kant, de game was vroeg of laat toch wel als classic uitgekomen.


Groter, mooier en een beter uitgewerkt Good & Evil concept.


Is er genoeg nieuwe content voor degenen die de game al op de Xbox hebben gespeeld?




POWER UNLIMITED



F.E.A.R.

Dit najaar wil Monolith alle PC shooterfans op aarde ongenadig de stuipen op het lijf jagen met F.E.A.R. Jan speelde een bijna volledige versie en kwam lijkwit en met hartkloppingen achter zijn PC vandaan. "I saw dead people", prevelde hij.

Het is een wereld van verschil of je op de E3 temidden van brullende boxen en drommen mensen een presentatie van een game krijgt, of dat je zelf op je gemak muis en toetsenbord beroert met een bijna afgeronde code, alleen in een donkere kamer. Alhoewel 'op je gemak' nauwelijks van toepassing is op de gameplay van F.E.A.R.

Als lid van een speciale eenheid die paranormale dreiging aanpakt, voelde ik me vanaf de eerste level op een prettige manier niet op mijn gemak. Dat klinkt tegenstrijdig maar is het niet. Het gaf me een kick als opeens het licht uitviel, het kleine meisje met gitzwart haar, gehuld in haar bloedrode jurkje uit het niets opdook en weer verdween. Ik schrok me steeds weer te pletter omdat ik nooit wist wat me te wachten stond.

BESTE A.I. OOIT!

Hetzelfde geldt voor de shootouts met de geheimzinnige paramilitairen die geleid worden door een dubieus heerschap. Aan het hoofd van de bikkels staat namelijk een man die zijn tegenstanders maar al te graag martelt en vervolgens letterlijk zijn tanden in zijn slachtoffers zet. En nee, hij is geen vampier.

Terug naar de paramilitairen; deze gasten vertonen ronduit de beste A.I. die ik ooit in een shooter heb ervaren! Ja, noteer die zin maar even. Nooit komen ze als een kip zonder kop op je afrennen. Ze duiken weg, flanken, werken samen en blijven nooit op een plek vastgepind zitten. Ze smijten kasten en kisten omver om achter te schuilen, gooien zeer gericht granaten en duiken weg voor die van jou. Indrukwekkend is de manier waarop ze écht radiocontact met elkaar houden. Melden ze zich na een tijdje niet (omdat jij ze een kogel door de kop hebt gejaagd) dan gaan de nog levende mannen op onderzoek uit. Daarbij kent de vijand geen scripted gedrag. Zo speelde ik een zelfde scène meerdere keren na, en steeds vertoonden de baddies ander gedrag.

Helemaal tof was het volgende: ik smeet een granaat in een hoek, met als gevolg dat een stellingkast omflikkerde. Vervolgens gaf één vijand suppressing fire terwijl de ander onder de stellingkast door kroop. Toen ik later de scène nog eens naspeelde, sprong de vijand over diezelfde omgevallen kast heen, terwijl de andere een omtrekkende beweging maakte en mij opeens in de rug aan het beschieten was! Zwaar indrukwekkende shit.

NACHTMERRIE

Houden de intense en allesvernietigende shootouts met deze geheimzinnige soldaten je al op het puntje van je stoel, de paranormale verschijnselen in het spel zijn werkelijk zenuwslopend.

Zo verandert de wereld om je heen zo nu en dan plotsklaps in een soort nachtmerrie status. Dan wordt de gang waar je doorloopt opeens wazig, stroomt het bloed letterlijk van de muren en hoor je enkel giechelende kinderstemmen en een hoog, snerpende gezoem dat door merg en been gaat.



Toen ook de dief besefte dat hij helemaal onder zat, begreep hij dat ontkennen geen zin meer had.



"Kijk, er heeft iemand verschrikkelijk van onze aardbeienjam gesnoept!"

> "IK SPEELDE EEN ZELFDE SCÈNE MEERDERE KEREN NA, EN STEEDS VERTOONDEN DE BADDIES ANDER GEDRAG."



Wat die gek in de Yo!Post kan, kunnen wij ook...





Dit plaatje moeten we eens aan de schoonmakers van ons testhok laten zien. Beseffen ze dat 't nog veel erger kan.



"Ja jochie da's vette pech voor je. Had je ook maar een tafel moeten reserveren."

Ook radiotransmissies die verstoord worden, dozen en meubels die uit zichzelf door een kamer bewegen, flashbacks en vooruitwijzingen naar macabere slachtingen, gaven me stuk voor stuk de kriebels. En dat allemaal in prachtige settings met graphics die zich kunnen meten met die van Half-Life 2.

GOUD

In PU 6 van dit jaar was Jeroen al zo vastberaden om tijdens de preview van WipEout Pure op PSP de game een virtuele Gold Award toe te kennen; hetzelfde doe ik nu bij de horrorshooter van Monolith. Hou die goudkleurige onderscheiding maar vast in de aanslag want voor F.E.A.R. durf ik mijn handen in het vuur te steken. En dat is voor de verandering nu eens helemaal niet eng...






Na dit gewonnen gevecht zouden de Spartanen promoveren naar de Holland Casino eredivisie.

"DE DOORGAANS ZO HISTORISCH ACCURATE ONTWIKKELAARS VAN CREATIVE ASSEMBLY, HEBBEN DEZE KEER MEER HUN FANTASIE AANGESPROKEN."


Op de schilden zien we het vrij parkeren symbool dat werd gebruikt tijdens de Monnickendammer feestweek.


De Spartanen namen hun mascotte altijd mee tijdens uitwedstrijden.

SPARTAN
TOTAL WARRIOR

Trouwe PU lezers weten dat de Total War franchise tot mijn favoriete RTS series behoort. De overstap naar console bekeek ik dan ook met argusogen...

Total Warrior is een totaal nieuwe franchise die je los moet zien van de Total War franchise op PC. Is die laatste een RTS/sim, Total Warrior is een action-adventure in een epic battle setting, aldus de ontwikkelaars.


"Mooi dingetje hè? Is van het Hamertje Tik spel van m'n zoontje."


Hij heeft er gewoon zo'n wielrenbroekje onder aan, hoor.

PC gamers die bang zijn dat de Total War serie door het werken aan Total Warrior op een laag pitje komt te staan, kan ik geruststellen; Spartan: Total Warrior wordt namelijk gedaan door een compleet ander team. Aan de opvolger van Rome: TW wordt volgens Creative Assembly dan ook alweer hard gewerkt (en dan doelt men gelukkig niet op de Barbarian Invasion add-on).

GOD OF SPARTAN

In Total Warrior draait alles dus om die ene heldhaftige Spartaanse krijger die zijn ziel aan Ares, de God van de Oorlog... oh nee, dat is een andere game.

Merkte Jurjen in PU 6 al op dat er wat raakvlakken zijn tussen dit spel en God Of War, de uitwerking is van een totaal andere orde. Je vecht hier als kloeke krijger in grote gevechten, waarbij je zo'n 170 man netjes tegelijk in beeld krijgt.

De Spartaanse krijger heeft een schild, een zwaard en een pijl en boog maar krijgt ook speciale wapens waarmee hij flinke klappen kan uitdelen, zoals bijvoorbeeld de zogenaamde Blades of Athena. Hiermee kun je heel snel veel vijanden kapot slash-en, met als minpunt dat je verdedigend zwak bent als je ze gebruikt en dus sneller schade oploopt.

Hetzelfde geldt voor een gigantische, groteske hamer; deel je hier een klap mee uit dan berokken je enorme schade. Het ding is echter zo zwaar dat je ook nu erg kwetsbaar bent voor vijandelijke klappen en pijlen.

GODDELIJKE KRACHTEN

De Griekse Goden spelen hun rol op de achtergrond, en verlenen je Goddelijke krachten. Door de zielen van je overleden slachtoffers te verzamelen bouw je Goddelijke Energie op die je kunt inzetten tijdens heftige battles met hordes Romeinen of mythische levelbazen zoals de Hydra slang, Medusa en ondode soldaten.

Je hebt verschillende aanvalsmoves per wapen en ieder wapen kun je voorzien van extra magische powers die voor flink wat opschudding zorgen .

Om te zorgen dat het spel niet te veel verzandt in hack & slash van het kaliber The Two Towers en Return Of The King, dien je tijdens het hakken en beuken ook nog bepaalde doelen af te werken. Voorbeelden daarvan zijn het escorteren van speciale Spartaanse eenheden, het in leven houden van bepaalde kopstukken, het innemen van strategische posities of het ombrengen van een Romeinse generaal.

Wat mij in Spartan: Total Warrior vooral aanspreekt, is dat de doorgaans zo historisch accurate developers van Creative Assembly, deze keer meer hun fantasie hebben aangesproken en daar lekker mee aan de gang zijn gegaan.

VERWARRING

Onlangs deed Creative Assembly Nederland aan, als onderdeel van een bliksemtournee door Europa. Na alle verwarring op de E3 wilde men graag orde op zaken stellen.

De korte samenvatting luidt als volgt:

Creative Assembly is opgekocht door SEGA. Dat betekent dat de console game Spartan: Total Warrior in Europa door Atari (SEGA is weer 100% eigendom van Atari) wordt uitgegeven.

Activision mocht als oprotpremie nog wel de add-on van Rome: Total War, getiteld Barbarian Invasion, doen.

Op de afgelopen E3 stond deze expansion echter doodleuk op de stand van SEGA, tot ontsteltenis van Activision.

Die was er blijkbaar helemaal klaar mee, want kort na de E3 kwam het persbericht dat SEGA/Atari ook de Barbaarse Invasie uitgeeft.

EA'S HOT SUMM

GEVARIEERDE LINE-UP MET MEERDERE TOPTITELS



Voor de tweede keer in successie vond in San Francisco EA's Hot Summer Night plaats, alwaar Electronic Arts de pers hun aankomende line-up toonde. Steven selecteerde voor ons de hoogtepunten.

Iedereen die een beetje op de hoogte is van de gamewereld, kent natuurlijk de grote game-events als de E3 en de Tokyo Game Show. Inmiddels is het echter ook de gewoonste zaak van de wereld voor de grote developers en publishers om jaarlijks hun eigen titels nog eens feller in de spotlights te zetten door middel van een zelf georganiseerde bijeenkomst.
EA doet dit onder de naam Hot Summer Night, een evenement dat dit jaar voor de tweede maal plaatsvond. Op het indrukwekkende terrein, waar de drie kantoorgebouwen van de EA commune boven de palmbomen uittorenen, mocht een selectie van de internationale pers hun aankomende games bekijken.
Zoals je vermoedelijk begrijpt is dit niet bepaald een straf want dit kleine EA dorp is van alle gemakken voorzien. De game room, waar normaal gesproken EA medewerkers gebruik kunnen maken van alle systemen en een uitgebreide selectie games, was speciaal voor de gelegenheid omgetoverd tot een speciale FIFA ruimte (Ik bespreek deze game in mijn verslag echter niet omdat je over dit spel elders in dit nummer een uitgebreide preview van J.J. kunt lezen. FIFA 2006 belooft overigens veel goeds, zelfs de meegevlogen Pro Evo fan Rogier was aangenaam verrast).
De luxueuze basketbalhal stond gevuld met pods met daarin een verscheidenheid aan grote titels.
En zo kan ik nog wel effe doorgaan maar dat zou ten koste gaan van de previews. Zelfs met de huidige vier pagina's wordt het proppen en red ik het niet om alle getoonde titels te bespreken. Dus laat ik bij deze stoppen met gelul er omheen en de aandacht op de games vestigen...

ER NIGHT 2005



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Als je aan NfS: Most Wanted denkt dan denk je aan de schitterende beelden van de Xbox 360. Althans, ik merkte tijdens het spelen van de game op de huidige consoles dat ik daar last van had.

Het zijn verrassend genoeg niet de effecten die ik miste maar het is vooral het gebrek aan scherpte en detail dat duidelijk maakt dat dit niet next gen is.

De gameplay daarentegen ontloopt elkaar niet veel, en dat spreekt weer niet in het voordeel van de Xbox360 versie. Je hebt wederom de keuze uit verschillende modes die je door uiteenlopende stedelijke omgevingen laat racen, in sommige gevallen opgejaagd door de politie.

Ook de drag races, waarin de nadruk op het zo strak mogelijk schakelen ligt, zijn weer van de partij, evenals het onvermijdelijke sleutelwerk aan de vele auto's, zowel aan het uiterlijk als aan de techniek. Je zult dus in je eigen custom bak door de straten raggen.



BURNOUT

Er waren maar liefst twee Burnout games aanwezig. Ten eerste Burnout Legends, een game die alleen verschijnt op de PSP en vrijwel alle elementen uit de eerste drie Burnout games naar de draagbare wereld brengt. Dat betekent dat onder andere de Pursuit mode terugkeert, waarin het de bedoeling is om één specifieke auto uit te schakelen. Dit kan je extra lastig worden gemaakt door auto's wiens taak het is jou te blokken terwijl je op hoge snelheid op je doel af snelt. Opvallend is de kwaliteit van de graphics, die er zelfs opgeblazen op een groot scherm nog erg goed uit zien.

De grote broer van Legends is Burnout Revenge, die gaat botsen op zowel de PS2 als de Xbox. Uiteraard draait het allemaal nog steeds om de spectaculaire crashes maar er zijn toch redelijk wat dingen veranderd sinds het populaire Burnout: Takedown.

De Crash mode waarin je met een eenmalige actie zoveel mogelijk schade moet aanrichten, is omgetoverd tot een heus 'golf spektakel'. Je moet zorgen dat je op de juiste snelheid en met de juiste hoek jouw auto lanceert, waarbij een simpele indicator, zoals je die in oudere golfspellen vindt, een belangrijke rol speelt. Zelfs de wind heeft hierbij invloed, en je kunt in de lucht door de auto te kantelen je vlucht nog beïnvloeden.

Uiteraard zijn er ook weer meerdere race-onderdelen, variërend van standaard toernooien tot eliminatie races. Het lijkt er zowaar op dat het geweldige vorige deel overtroffen gaat worden.





MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

De huidige populariteit van superhelden levert niet altijd even prettige resultaten op. Van belachelijke films tot opvallend slechte games, met iedere comicbook hero komt er even goed vanaf.

Toch verschijnen er van tijd tot tijd producten die tegen deze trend in gaan, en Marvel Nemesis zou daar wel eens bij kunnen horen. De game sluit enigszins aan op de geweldige Limited Serie, The Imperfects, van Marvel die op het moment nog loopt. De schitterende duistere stijl van de comic komt gelukkig goed naar voren in dit vechtspel.

Je kunt met meerdere bekende helden, waaronder Spider-Man, Iron Man en Wolverine, simpele levels doorlopen of één op één gevechten aangaan. Tijdens dit alles heb je volledige bewegingsvrijheid in de 3D omgevingen, waardoor een vergelijking met games als Power Stone op zijn plaats is.

Tijdens de gevechten kun je uiteraard gebruik maken van meerdere voor jouw personage karakteristieke bewegingen en aanvallen.

Een simpel concept, dat is overduidelijk, maar het lijkt goed te worden uitgevoerd.









TIGER WOODS PGA TOUR 2006

De Tiger Woods spelreeks staat bekend als een van de beste series in het genre. Met een aantal subtiele aanpassingen moet de 2006 versie deze reputatie bevestigen.

Veel van de bekende banen en spelers keren terug in dit nieuwe deel, maar zijn er ook een aantal nieuwe gezichten en courses aanwezig.

En het is niet voor niets dat The Godfather de character customizing optie uit Tiger Woods als basis heeft gebruikt want je kan met flink wat opties ook jouw eigen golfer creëren.

Nieuw is de gamebreaker, een meter die tijdens het spelen langzaam wordt gevuld en een hele krachtige en accurate afslag oplevert. Het afslaan gebeurt altijd met de twee analoge knuppels, waarmee je richting, kracht en contactpunt met de bal bepaalt. Dit principe is eveneens toegepast op het putten, waardoor ook dit onderdeel eindelijk iets uitdagender wordt. Pak je geruite broek dus maar weer uit de kast.





THE SIMS 2

Zonder enige twijfel is The Sims een van EA's grootste en belangrijkste licenties. Het was dus ook niet zo verrassend dat er meerdere nieuwe Sims titels aanwezig waren, waaronder een PSP en DS versie van The Sims 2, dat onlangs op de PC verscheen. Maar gezien mijn gebrek aan interesse voor deze licentie kon ik het niet opbrengen om meer dan één Sims game te checken (waar is Jan als je 'm nodig hebt?).

Ik heb er voor gekozen mijn tijd in de Sims ruimte te besteden aan The Sims 2 voor de consoles, die niet identiek is aan zijn PC tegenhanger. Een belangrijk verschil bijvoorbeeld is dat je Sim niet ouder wordt, wat volgens de ontwikkelaar niet komt omdat dit niet mogelijk was op de consoles. Wel kun je tijdens het customizen van jouw Sim kiezen voor een bepaalde leeftijd.

Je kunt nu tot in het detail jouw Sim aanpassen, van het uiterlijk tot de kleding. Mode speelt een belangrijke rol, en je kunt maar liefst drie lagen kleding met elkaar combineren. Ook kun je speciale gerechten koken die ieder een ander effect hebben op iedereen die het eet, en belachelijk veel spullen kopen om in de wereld of jouw eigen huis te gebruiken. Een game voor meisjes? Hoe kom je er bij (no hate mail please).



THE GODFATHER

Deze game, gebaseerd op de legendarische maffia-licentie wordt omringd door flink wat hype. Aan mij is dat allemaal niet zo besteed want ik heb het niet zo op stoere gangsters. Het is voor mij dus niet zo moeilijk om over de gameplay te struikelen als deze niet heel goed in elkaar steekt.

In The Godfather draait het allemaal om de beleving van het door jou gecreëerde personage binnen het bestaande verhaal. Met een aangepaste character customizing optie afkomstig uit de Tiger Woods serie maak je aan het begin van het avontuur met behulp van een indrukwekkende hoeveelheid mogelijkheden jouw eigen crimineel. Een leuk detail is dat het door jou gecreëerde personage ook daadwerkelijk in de juiste vorm in alle filmpjes is te zien.

Vervolgens baan je jezelf een weg naar de top van de Corleone familie door uiteenlopende missies uit te voeren. Hierbij wordt gebruik gemaakt van een motivatie systeem dat bepaalt hoe alle personages zich gedragen en hoe ze op jou reageren. Het reputatie systeem speelt hierbij ook een grote rol, aangezien bepaalde handelingen ervoor zorgen dat meer en meer mensen respect voor je krijgen.

Het is daarbij ook zaak precies de goede hoeveelheid geweld toe te passen om er voor te zorgen dat je slaagt in jouw missie, of je nou iemand moet afpersen of ombrengen.

Mijn enige terughoudendheid komt voort uit de zichtbare gebreken op het gebied van de besturing. Zelfs tijdens het zien van de videopresentatie werd duidelijk dat de speelbaarheid hier en daar nog rammelt. Hopelijk weet EA dit nog glad te strijken.







BLACK & WHITE 2

Ja, daar gaan we weer... een ambitieuze game van Peter Molyneux. Die zal dus weer bomvol zitten met unieke en innovatieve gameplay elementen.

Dat Black & White 2 op papier verschrikkelijk goed in elkaar steekt, zal dan ook niemand verbazen. Het is de laatste tijd echter de uitvoering van Molyneux' groots opgezette projecten die mij een beetje wantrouwend hebben gemaakt ten opzichte van zijn games. Ik ben dan ook blij om te melden dat dit vervolg op de populaire 'god game meets strategy game' er echt heel slick uitziet.

Als oppermachtig wezen is het jouw taak om een nieuwe wereld op te bouwen. Dit kun je doen door op vredige wijze zo'n grote beschaving te creëren dat omringende steden simpelweg worden opgeslokt door jouw imperium. Maar als dit te zoetsappig voor je is kun je ook ten strijde trekken en iedereen met geweld aan jouw wil onderwerpen.

Hierbij kun je gebruik maken van verschillende grote beesten die je naar eigen inzicht kunt opvoeden. Dankzij een uitgebreid A.I. systeem kun je een lief en gehoorzaam dier creëren of een gefrustreerd en moordlustig wezen op de wereld loslaten. Gooi hier nog eens de schitterende graphics en intuïtief bedienbare interface bovenop en we zouden wel eens met een klassieker te maken kunnen krijgen.





BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

Sinds ik de PC heb ontdekt als volwaardig gamingplatform kan het natuurlijk niet anders dan dat ook ik me stort op een topper als Battlefield 2. En zoals bijna iedereen die op de PC speelt ondertussen wel weet, is dit een waardig vervolg op het legendarische eerste deel (BF Vietnam viel bij velen toch niet echt in de smaak heb ik begrepen).

Deze add-on lijkt de sublieme gameplay van BF2 alleen maar uit te breiden. De drie huidige partijen zullen worden aangevuld met Navy SEALs, British SAS, Russian Spetznas, MEC Special Forces, Rebel Groups en Insurgents, waarvan de laatste twee fictioneel zijn. Verder worden er twaalf nieuwe wapens geïntroduceerd evenals tien nieuwe voertuigen. Toch gaat de nadruk liggen op infanterie gevechten, die in acht volledig nieuwe maps zullen plaatsvinden. Opvallend daarbij is hoe dynamisch die maps worden als gevolg van een aantal simpele maar ingrijpende nieuwe gameplay elementen.

Zo kun je met zelf afgeschoten ziplijnen tussen gebouwen en andere grote constructies heen en weer glijden, en met grijphaken gebouwen beklimmen.

EA gooit met deze add-on dus nog wat olie op het Battlefield vuurtje.



FROM RUSSIA WITH LOVE

De Bond licentie is erg belangrijk voor EA, gezien de grote hoeveelheid Bond games die men inmiddels uit heeft gebracht. Nu ben ik persoonlijk helemaal geen fan van de Britse superspion maar ook ik kan niet ontkennen dat er in het verleden een aantal goede Bond titels uitgebracht zijn, die zelfs los van de licentie overeind bleven.
Of dat ook het geval gaat zijn met From Russia With Love weet ik nog zo net niet. De stijl is wel erg stoer, die in alles herinnert aan de gloriejaren van Sean Connery. De enige echte Bond heeft zelfs zijn stem uitgeleend aan zijn virtuele tegenhanger, die je vanuit een third-person view aanschouwt.
Verder wordt er ook weer geracet maar ditmaal kun je zelf bepalen wanneer dit gebeurt door simpelweg in een voertuig te stappen (dit in tegenstelling tot de aparte race levels uit Nightfire). En, hoe kan het ook anders, je hebt zoals altijd de beschikking over vele originele gadgets.
Dit alles is ook terug te vinden in een uitgebreide multiplayer, een onderdeel waarop de Bond games altijd goed scoren.
Tot dusver niets aan de hand dus. Het zijn echter de (nog) ietwat houterige animatie en de stroeve besturing die mij zorgen baren. De combinatie van beide zou dit spionage avontuur nog wel eens kunnen nekken.



LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

Het is niet eens dat de vele Lord of the Rings spellen die tot nu toe verschenen slecht waren, maar het waren wel allemaal redelijk simpele en oppervlakkige games die gemakkelijk waren te bestempelen als in-cash producten. Naar mijn mening was de game Battle for Middle-Earth de enige echte uitzondering hierop. Deze licentie leent zich, gezien de vele veldslagen in het verhaal, natuurlijk perfect voor een strategie game. En ook al ging de gameplay niet zo diep als bij andere titels binnen dit genre, toch zat alles goed in elkaar.
Dit tweede deel gaat verder op dezelfde voet maar duikt in tegenstelling tot zijn voorganger wel de diepte in. Alle belangrijke onderdelen, zoals het beheren van je troepen en resources, worden aanzienlijk aangedikt om zo ook de hardcore strateeg aan te spreken. Ik zie Jan zijn Orc alweer afstoffen.





SSX ON TOUR

Een van de opvallendste games deze Hot Summer Night was zonder enige twijfel de nieuwe SSX-titel. Hoofdverantwoordelijk hiervoor is de aparte stijl die wordt gebruikt voor de menu's en interfaces. Het gehele spel is aan elkaar geplakt door middel van schetsboek-achtige schermen, die een oprecht unieke feel aan de game geven.
Uiteraard is ook de introductie van deelnemers op ski's een belangrijke vernieuwing. Evenals het slowdown effect tijdens monster trucs, waardoor je nog belachelijkere bewegingen uit je ski's of snowboard kunt toveren.
Verder zit SSX On Tour vol met licenties, wat onder andere betekent dat je in kleding van stijlvolle merken de berg af dendert.



CONCLUSIE

Het overzicht op de afgelopen pagina's is slechts een greep uit de meer dan dertig aankomende titels die tijdens EA's Hot Summer Night werden getoond, maar ik neem aan dat jullie inmiddels begrepen hebben dat er flink wat interessante games tussen zitten.
Persoonlijk spraken de PC games me wat meer aan. De trend om simpele gameplay in een hip jasje te steken, zoals je bij sommige EA console titels aantreft, is bij hun PC line-up afwezig. Zowel Battle for Middle-Earth 2, Black & White 2, als BF Special Forces komen over als goed uitgewerkte en volwassen games met sterke en diepe gameplay.
In z'n algemeen kunnen we echter concluderen dat EA voor de gemiddelde gamers wel iets interessants in petto heeft. Het is een gevarieerde line-up waarvan bepaalde titels ongetwijfeld hoge ogen zullen gooien.

GAMESHOPS IN NEDERLAND

DRENTHE

FUNATICS

Bij Funatics kun je altijd tot een goede keus komen. Funatics heeft een ruim assortiment met nieuw en 2e hands games, een gamecafe, verhuur en uiteraard een goed en eerlijk advies. Kijk regelmatig op www.FUNATICS.nl voor onze scherpe aanbiedingen zonder verzendkosten.

FUNATICS
we take fun seriously!

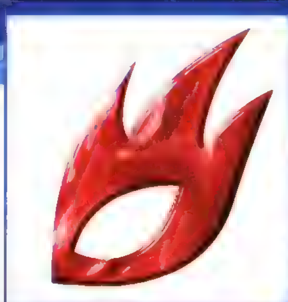


ONLINE

HOTBIT

...... & verkoop van o.a. :
* PlayStation * GameCube * Xbox *
Tevens postorder * Online bestellen
Zie op onze website voor meer informatie !

HOTBIT



ONLINE

GAMEORDER

PLAYSEATS™ ACTIE



Alleen bij Gameorder.nl twee maanden Crazy Summer!!

Deze megavette Playseat:

Winkelprijs:	299.99 euro
Gameorder.nl prijs:	269.99 euro
Crazy Summer prijs:	**239.99 euro***
Je bespaart direct	**60.00 euro**



Compatible en leverbaar met ieder Logitech® stuur en/of pedalen!!
Wij bevelen Logitech® accessoires aan voor ieder game platform.
Vul de volgende code: **146789** in, in het speciale vak tijdens de afreken procedure en de korting wordt direct toegepast.

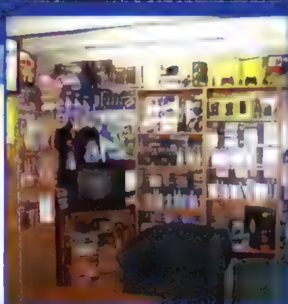
* code geldig t/m 31 oktober 2005
Stuur en Pedalen niet standaard meegeleverd, alleen leverbaar in kleur blauw.
Iedere nieuwe klant krijgt op zijn eerste bestelling 2.5% directe korting (alleen Games en Anime Dvd's) (code via mail)

ONLINE

GAMEPLAYER

Gameshop Gameplayer in- en verkoop van nieuwe en gebruikte games en game-consoles. Grote collectie retro.
www.gameplayer.nl , info@gameplayer.nl
tel. 06-53457566





DIGIFAN

digifan
digital fantasy

DIGIfan - Haarlem Centrum	DIGIfan - Schalkwijk
Anegang 23	Riviéradreef 1b
2011 HR Haarlem	2037 AC Haarlem
tel 023-5347312	tel 023-5339871



KOM OOK NAAR ONZE WEBSHOP WWW.DIGIFAN.NL
NIEUWE RELEASES - 2E HANDS - ONLINE INRUIL

GELDERLAND

PLAYZ2B

playz2B



Playz2b in Apeldoorn, de place to be voor gameliefhebbers. Wij verkopen alle topgames (ook 2e hands) en je kunt testen en gamen op alle systemen. Singleplayer, multiplayer, online of in een lan. Kom langs en laat zien wie de beste gamer is!

Asselsestraat 30 www.playz2b.com tel: 055-576 76 78

OVERIJSSEL

ENTERTAINER MEDIA

The name for every game!
Korte Smeden 8 - 8011 VC Zwolle - 038-4538341
Playstation-2, PSP, Gameboy, XBOX, Gamecube,
Hintbooks, Gifts, cards, import & 2nd hand





ONLINE

4ALL GAMES

4 All Gamers . nl

NIEUWE GAMES: PlayStation 2, X BOX, PC, Nintendo DS, GameCube, GBA

OUDERE GAMES: Nintendo NES, Super Nintendo SNES, SEGA MegaDrive, SEGA Genesis, SEGA Saturn



ONLINE

WWW.GAMESWEBSHOP.NL

Zoekt u een game, console of een accessoire!
Kom dan zeker eens kijken in onze online winkel:
WWW.GAMESWEBSHOP.NL
TEL: 0172 519852
INFO@GAMESWEBSHOP.NL



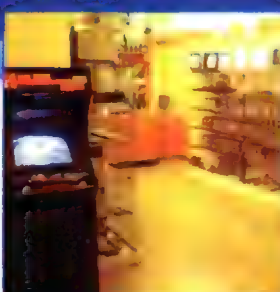


ZUID-HOLLAND

BACKGAMES

In- en verkoop tweedehands spelcomputers, homecomputers en videogames. Van Retro tot Next-Gen, van Pong tot Xbox.
Hogewoerd 135 - Leiden - tel: 071 5222 006

BACKGAMES
The Electronic Gaming Specialist



REVIEWS





"We zijn verkeerd man, dit is een seniorenwoning. Ruik die sigarenrook en kijk naar die neuspulkjes onder de stoel. Dat wordt weer cirkeltjes zetten in het Praxis-krantje."



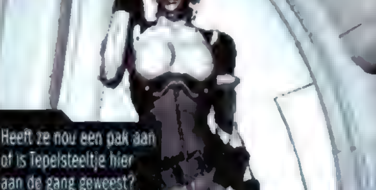
"Sssst, we lokken ze hierheen. Jongens doe eens allemaal het geluid van een warme schnitzel na."



Zelfs tijdens de gevechten proberen ze nog geld voor hun jihad bij elkaar te bedelen.



"Uit de weg! Ik zou om half vijf een potje biljarten met Saruman in nachtclub One String To Rule Them All!"



Heeft ze nou een pak aan of is Tepelsteeltje hier aan de gang geweest?



"Nee schatje, ik heb nooit gezegd dat ik de diefstal van m'n creditcard niet aangeef omdat de dief minder uitgeeft dan jij!"

BESTE BIJSCHRIFTEN

Ik bladerde laatst de PU Schoolagenda door en daarin verzamelt agenda-baas Jeroen altijd de leukste bijschriften van het afgelopen jaar. Dan zie je dat smaken verschillen want er zaten er toch een paar bij die ik zelf nooit zou hebben uitgekozen.

Ik merk dat wel vaker; dan word ik aangesproken over een bijschrift waarvan ikzelf denk 'ik heb ze wel eens sterker gemaakt'.

Misschien komt er binnenkort weer een boekje met de leukste bijschriften van de afgelopen jaren uit (hint, de PU bestaat bijna 12,5 jaar/150 nummers), maar sowieso leek het me leuk om eens een paar oude PU's (jaargang 2003) door te bladeren en een aantal, in mijn ogen, geslaagde bijschriften te verzamelen.

Bij hoge uitzondering is het een top 10 geworden (in willekeurige volgorde) en geen lijstje van 0 tot 100 want slechte bijschriften maak ik natuurlijk niet...

ED



Titel voor een erotische film: 'met jouw bumper in mijn achterklep'.



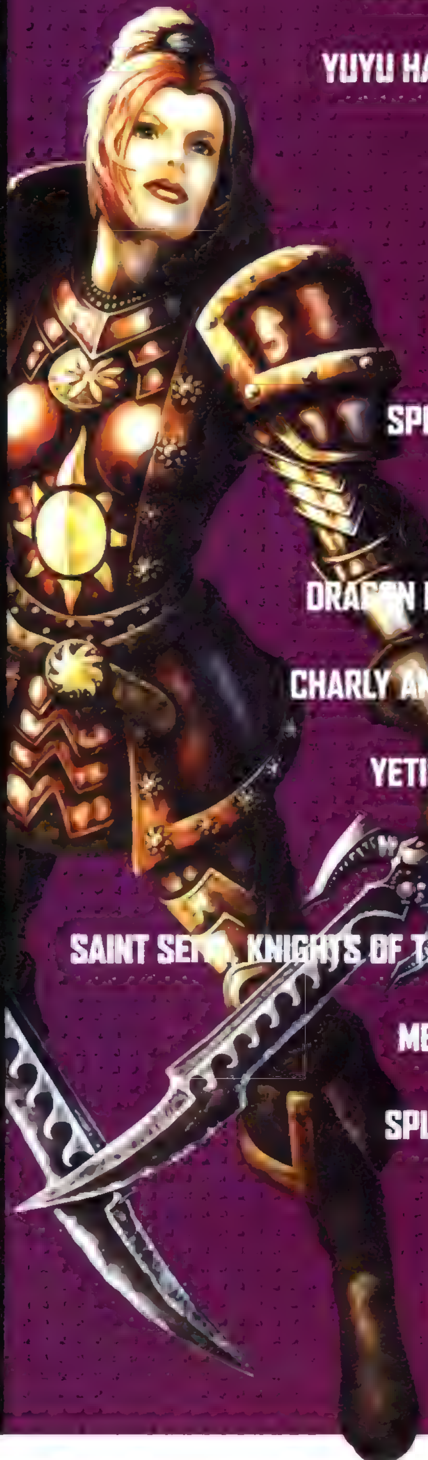
"Draait m'n pitbull eindelijk eens een mooie drol, heeft iemand 'm helemaal plat getrapt!"



Aan Sakamoto kun je zien dat ie gameplay belangrijker vindt dan uiterlijk.



"Oooh, die lekkere knul draagt een mini tanga. Nou dat wordt strenge mandekking vandaag."



THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION — PLAYSTATION 2 / GAMECUBE / XBOX

SCORE **70** | GRAPHICS **7** | REPLAY **7** | GAMEPLAY **7**

Het is al bijna niet meer bijzonder om de superheld uit te hangen in enorme gebieden waarin je kunt doen wat je wilt, maar dat maakt het niet minder vermakelijk.

THE INCREDIBLE HULK
ULTIMATE DESTRUCTION



Er zijn van die dagen, dan zit ik niet zo lekker in mijn vel. Ik heb dan zin om dingen kapot te maken. Gelukkig bezit ik videogames.

Woede maakt destructief. Ik heb wel eens een controller tegen de muur achter mijn TV gegooid. In mijn frustratie had ik het ding eigenlijk dwars door de beeldbuis willen mikken maar het laatste stukje verstand wist de worp nog net wat bij te sturen.
Als Bruce Banner kwaad wordt, dan houdt hij zich in... totdat het niet meer gaat. Dan verandert hij in een groene reus die met ongekende spierkracht alles om zich heen tegen de vlakte slaat.
Het is een mal sprookje maar ik kan me er wel in verplaatsen, en dat doe ik dan ook in de nieuwe game van de Hulk.

MENSJES

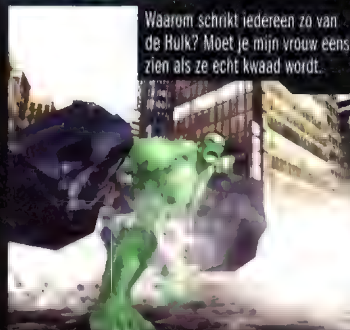
In het vorige spel van de Hulk speelde je beurtelings met Bruce Banner en de Hulk, waarbij met name de Bruce-missies nogal nietszeggend waren. Gelukkig verschijnt het bleke lichaam van Banner in deze game alleen tijdens de tussenfilmpjes in beeld, spelen doe je met zijn groene schaduwkant. De Hulk voelt als het zware, supersterke wezen dat hij ook moet zijn. Elke sprong en stoot heeft een duidelijke impact op de omgeving en de mensen daarin. De mensjes, moet ik zeggen, want tegenover de Hulk maken ze een bijzonder nietige indruk. Als de mensjes hun geweren op je leeg schieten, achter ze aan. Je trekt een lantaarnpaal uit de grond en maait daarmee het verkeer van de straat. Auto's ontploffen, mensjes maken zich gillend uit de voeten. Je trekt een vrachtwagen in twee stukken en gebruikt de helften als boksbeugels om de aanstormende politiewagens te pletten.
Pas als er helikopters en tanks arriveren, wordt het zaak om je energiemeter in de gaten te houden want de Hulk is niet onkwetsbaar. Niet in het echt en ook niet in dit spel.

ENORME OMGEVINGEN

Dit pletspel is modern van opzet, wat betekent dat je in enorme omgevingen (een naamloze stad die lijkt op New York, een woestijn met een militaire basis) kunt gaan waar je wilt. In die omgevingen kun je de wolkenkrabbers en hoge rotswanden niet met de grond gelijk maken, de rest wel (inclusief de wat kleinere gebouwen en rotspartijen).
Dat slopen van je omgeving is een spectaculaire bezigheid, die je in het 'free roaming'-speltype wel een uurtje bezighoudt. De werkelijke progressie is echter te boeken in het verhaalgedreven speltype, waarin je telkens missies moet voltooien om het volgende stukje verhaal te ontgrendelen. Af en toe resulteert dit in een eindbaasgevecht.

KAPOT

Het is een beetje raar om de Hulk missies te laten volbrengen. Hij is gewoon kwaad, hij wil pletten, en wat eruit moet, moet eruit. In plaats daarvan moet je allerlei lineair opgezette dingen doen, bijvoorbeeld mensen uit brandende gebouwen redden of een dubieus apparaat naar een kerk vervoeren. Niet alle missies zijn even leuk en sommige zijn zelfs zo onduidelijk dat het frustrerend wordt. Ik krijg dan zin om dingen kapot te maken. Gelukkig maar, dat deze game hiertoe alle ruimte biedt. Controllers zijn duur.



Waarom schrikt iedereen zo van de Hulk? Moet je mijn vrouw eens zien als ze echt kwaad wordt.



In zijn vrije tijd bouwt de Hulk graag robots van oude schoenendozen.

> "DEZE GAME LAAT JE ONGEREMD, ALS EEN DESTRUCTIEVE NATUURKRACHT JE OMGEVINGEN SLOPEN."

ziet dat er eerder amusant dan bedreigend uit. Je geeft een klap op de grond om het asfalt onder hun voeten te verbrijzelen, en de mensjes vliegen al door de lucht. Je pakt een auto op en smijt die



Hoeveel broeken zou die gast eigenlijk verslijten?

NATUURKRACHT

Deze game laat je ongeremd, als een destructieve natuurkracht je omgevingen slopen. Dat is precies waar de Hulk voor staat. De missies zijn daarbij een soort noodzakelijk kwaad, ze geven wat structuur aan de chaos, anders zou het wel een erg beperkt spelletje zijn geworden. Dat is het nog steeds wel een beetje maar ergens past dat ook wel bij een primair personage als de Hulk. Het omzetten van frustratie naar destructie, daar moet je niet al te ingewikkeld over doen.



Dat heeft ie meer gedaan. Nee, die Hulk is bepaald geen groentje.

GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

[illegible]

XBOX / PLAYSTATION 2 / PC — BORIS

GRAPHICS 7 | REPLAY 3 | GAMEPLAY 5 — SCORE 55

Dit soort rommel leidt eerder tot diepe gedachten dan tot heldhaftige actie.

HEROES OF THE PACIFIC

Deze game gaat over de Amerikaanse piloten die in de Tweede Wereldoorlog tegen de Japanners vochten in de Pacific. Reden genoeg voor ons om eens languit op de bank te gaan liggen en deze game een flinke slinger te geven...

Het spel begint, hoe kan het ook anders, bij de aanval van de Japanners op Pearl Harbor. Net als in de film Pearl Harbor volgen we een jonge piloot voor en tijdens een hele rits luchtgevechten boven exotische eilanden en locaties als Iwo Jima, Midway en Wake Island.

SAAIE GARE DOGFIGHTS

Dat had misschien boeiend kunnen worden maar dat is de makers dus niet gelukt. Sterker, Heroes of the Pacific is eigenlijk best wel een kutspel. Saaie gare dogfights die na een tijdje automatisch worden onderbroken door een cutscene.
Je hebt twee mogelijkheden: of je hebt je opdrachten volbracht en je krijgt een positief filmpje te zien of je bent er niet in geslaagd om de Japanners neer te knallen en een of ander vliegdekschip te beschermen en dan krijg je dus een ach-guttegut-wat-jammer-nou filmpje te zien.

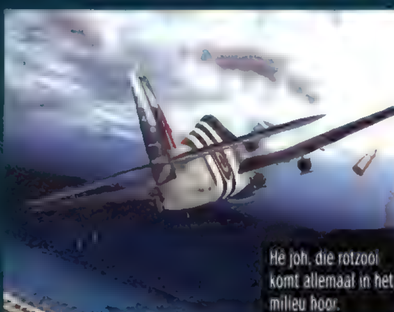
Japanse piloten hebben altijd hun naam op hun toestel staan. Je kunt het denk ik niet lezen maar deze jet wordt gevlogen door H. Rakiri met als boordschutter T. Panyaki.

SUKKELS OF THE PACIFIC

Nou, zo emmert deze game nog een tijdje door en voordat je met je luie reet bent opgestaan van je bank om effe te pissen, heb je de game al uitgespeeld. Oké dan.
Dat brengt ons bij de titel: Heroes of the Pacific. Misschien als deze helden zich een beetje in de geo-politieke situatie van de jaren '40 hadden verdiept dan hadden ze op hun klompen aan kunnen voelen dat ze binnen no time ergens ver weg boven een blauwe zee voor een Amerikaans karretje zouden worden gespannen.
Historici hebben inmiddels informatie achterhaald waaruit blijkt dat de top van de Amerikaanse legerleiding op de hoogte was van de Japanse plannen om Pearl Harbor aan te vallen. Sterker nog: de Japanners werden geprovoceerd om een aanval op Amerika uit te voeren zodat het Amerikaanse publiek wel akkoord móest gaan met een wereldoorlog op twee fronten.
Smerige politieke spelletjes dus. En wie mochten de kastanjes uit het vuur halen? Juist, onze "helden". Misschien had deze game beter "Domme goedgelovige naieve sukkels of the Pacific" kunnen heten. Hoewel je je tegelijkertijd kunt afvragen wat er gebeurd zou zijn met militairen die zich niet voor dit karretje hadden laten spannen.
Ach, waar maak ik me eigenlijk druk om? De game is mijn diepe gedachten helemaal niet waard.

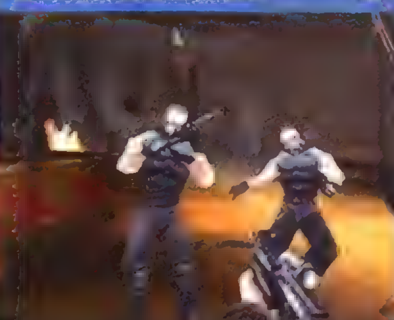


Vanwege materiaalgebrek moest men zeer inventief zijn. Hier hebben ze van twee kapotte vliegtuigen weer een werkende gemaakt.



Hé joh, die rotzooi komt allemaal in het milieu hoor.

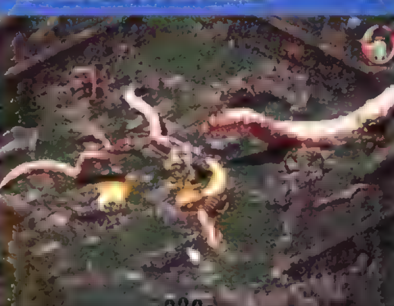
GOLDENEYE: ROGUE AGENT — JAN



Golden Eye: Rogue Agent op consoles was eind 2004 zo ongeveer de meest ongeïnspireerde, middelmatige shooter van dat jaar. Alsof er niets aan de hand was, brengt EA doodleuk een DS versie uit, en die is helaas niet veel beter.
De demo van Metroid Prime Hunters poogde met een strakke besturing het bestaansrecht van first-person shooters op handhelds te bewijzen. Rogue Agent kent eveneens een behoorlijk precieze besturing. Nog niet zo tight als Metroid op DS, maar het komt behoorlijk in de buurt.
Er zijn vier controleschema's waaronder een met stylus. De gameplay zelf is helaas net zo ongeïnspireerd als die van zijn grote broer met volledig apathische vijanden en überlineaire levels en opdrachten. Multiplayer is dan weer opvallend lollig met een aantal leuke unlockables.

NINTENDO DS — SCORE 62

SACRED: UNDERWORLD — JAN



Vorig jaar brak Sacred, de op Diablo II geïnspireerde hack& slash RPG, flink wat potten op PC. Deels bij gebrek aan titels in hetzelfde genre, deels omdat Sacred gewoon een goed spel was.
Na Sacred Plus is er nu Sacred Underworld, het officiële expansion pack dat de enorme speelwereld met nog eens veertig procent vergroot!
Grootste aantrekkingskracht zijn twee nieuwe karakters: de Dwarf en de sexy Daemon. Je kunt meteen de Underworld campagne spelen of met (een van) de twee nieuwe karakters de hele game van vooraf aan beginnen. De kracht van de koddige dwerg schuilt in zijn explosieve speeltjes, de vrouwelijke Daemon kan transformeren in verschillende versies van zichzelf.
Kortom; een aangename verrijking van het leven van alle Sacred spelers.

PC — SCORE 75

PLAYSTATION 2 STEVEN

GRAPHICS 6 REPLAY 7 GAMEPLAY 6

SCORE 65

DYNASTY WARRIORS 5

Ieder jaar gooit Koei weer een of andere nieuwe Dynasty Warriors game de wereld in, en ditmaal komt het officiële vijfde deel onze kant op. Maar is de serie eindelijk eens goed onder handen genomen?

Het is voor ontwikkelaars die langlopende spelreeksen met een trouwe fanbasis hebben, natuurlijk heel gemakkelijk om er deel na deel zonder noemenswaardige vernieuwingen uit te poepen, en ik durf te stellen dat Dynasty Warriors zo'n spelreeks is.
Er verschijnt elk jaar steevast een nieuwe Dynasty Warriors game (en in datzelfde jaar komen er nog één of twee spin-offs), en zeker in Azië (maar inmiddels ook in de rest van de wereld) is er een groep gamers die ieder deel weer de strijd aangaat met de grote legers.
Het is natuurlijk leuk dat zij zo genieten van deze serie maar het heeft er wel voor gezorgd dat deze ondertussen volkomen is vastgeroest. En ook voor dit vijfde deel vond Koei het niet nodig om de engine of de gameplay aan te passen.

SAME OLD

Begrijp me niet verkeerd, Dynasty Warriors is een hele aardige hack and slash game. Dat is het altijd al geweest en het is nog steeds vermakelijk om je grotendeels in je eentje een weg te hakken door de drukbevolkte slagvelden.
Evengoed merkte ik dat ik daar ditmaal, na het spelen van vele van de voorgaande delen, toch wel erg snel op uitgekeken was.
Er zijn dan ook niet zo gek veel vernieuwingen geïntroduceerd, los van een aantal nieuwe personages. Zoals altijd speelt het verhaal ten tijde van de vele oorlogen tussen de dynastieën van het oude China. Uiteraard is er de nodige mythologie in de mix gegooid en zit het spel vol met legendarische krijgers.
In totaal zijn er een kleine vijftig speelbare personages - die gedeeltelijk vrijgespeeld moeten worden - met ieder een eigen verhaal dat aan de hand van plaatjes, een filmpje hier en daar, en slechte voice-acting wordt verteld.

HERHALING

Het grootste probleem is de repetitieve actie, die wordt gecreëerd door het matige aanbod combo's. Leuk is wél de bodyguard die je vergezelt en zich indien nodig in de gevechten mengt. Je kunt ditmaal ook samen een speciale gecombineerde aanval uitvoeren die er best stoer uitziet.
Maar na een paar uur spelen zijn het toch de simpele combo's die de toon zetten, en die zijn nu eenmaal niet zo bijster spannend. Zeker niet voor iemand die al een voorgaand deel heeft gespeeld.



"Uuuuh wat vind jij. Moeten we hun klachten toch maar als speerpunt van ons beleid nemen?"



Dat meisje laat zich niet afschrikken. Haar vader was immers een vergadertijger.

OUT NOW • OMEGA FORCE • KOEI • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.KOEI.CO.JP

PC



GRAPHICS 8 REPLAY 8

Je hebt goede RTS games en je hebt slechte RTS games. Codename: Panzers

CODENA
PANZERS PHASE II

Na het spelen van Blitzkrieg II (zie elders in dit nummer) was ik wel weer even toe aan een beetje kwaliteit op mijn PC, aan een WWII game waar ik niet binnen vijf minuten jeukende handen van krijg...

Codename Panzers Phase II gaat door waar deel I gebleven was. Het lijkt misschien een inkoppertje maar ik geloof dat onze Hongaarse vrienden bij Stormregion Studios nog best wel een zware klus hebben gehad om dit spel te maken. Gewoon puur omdat het eerste deel zo goed was en het tweede deel natuurlijk nog beter moest zijn.
Dat is ze gelukt. Aan de ene kant omdat de graphics nu nog veel mooier zijn. Auto's en trucks kunnen nu bijvoorbeeld 's nachts hun koplampen aandoen waardoor het zicht verbetert. Natuurlijk worden ze daardoor ook eerder gezien maar los van dat ziet het er echt schitterend uit. Sowieso is de min of meer realistische overgang van dag en nacht nieuw. Bovendien kreeg ik het idee dat de levels een beetje zonniger aanvoelen waardoor er nog meer sfeer in het spel zit.

PARTIZANEN

Je kunt nog altijd vechten met de Duitsers en de geallieerden maar de Russen hebben in dit deel plaats moeten maken voor de Italiaanse partizanen. Ook leuk, vooral omdat het spel zich nu voor een gedeelte in Italië afspeelt en ik deze zomer naar Italië op vakantie ga. Maar dat is een ander verhaal.




Dat zie je vaak in zuidelijke landen, dat ze geen geld hebben om hun huis af te bouwen.


Je kunt wel zien dat ze gisteren een feestje gehad hebben.


"Lul! Ik zei gooi die zure bom effe op!"

GENRE: RTS • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

CODENAME: PANZERS PHASE II

GAMEPLAY 8

80 SCORE

[Ph]ase II behoort tot de eerste categorie.



Panzers Phase II kent dus drie singleplayer campaigns, een uitstekende multiplayer en de onontbeerlijke Skirmish mode.
Hoewel dit spel de nadruk legt op oorlogsvoering met tanks zijn er werkelijk honderden verschillende units waaruit je kunt kiezen. Niet alleen units waar je direct oorlog mee kunt voeren maar ook supply en support units die zorg dragen voor de bevoorrading en eventuele reparaties.

Italiaan zou nadoen dan zou dat nog beter klinken dan wat die Hongaren er van gebakken hebben.

RUITENWISSERS

Maar ja, je kunt niet alles hebben. Codename Panzers Phase II is verder echt een heel erg goed spel dat je gewoon een compleet WWII RTS gevoel geeft. Ik weet niet eens wat het precies is maar de dingen vallen in deze game gewoon op zijn plaats.

"DE BRITTEN KLINKEN ALS EEN STELLETJE DOVE RUSSEN DIE EEN LOI-CURSUS ENGELSE UITSPRAAK HEBBEN GEDAAN."

DIEP

De singleplayer missies zijn nooit rechtlijnig en eenvoudig. Er zijn altijd meerdere manieren om een probleem op te lossen en naast de standaard missieopdrachten zijn er steevast nog een paar extra mini-missies die de nodige bonus units opleveren. Vanaf het begin van het spel krijg je het idee dat elke missie met gevoel is ontworpen en niet zomaar in elkaar is geflanst om er even snel doorheen te walsen.

HARIGE BALLEN

Jammer genoeg is er één ding in deze game dat niet met zoveel zorg en aandacht in elkaar is gezet. De voice-acting zuigt echt grote harige ballen. Wat een kutzooi. De Britten klinken als een stelletje dove Russen die een LOI-cursus Engelse uitspraak hebben gedaan en de Italianen klinken helemaal te idioot voor woorden. Als ik in een dronken bui een

Beetje zoals het gevoel dat je krijgt als je in de auto zit en de ruitenwissers blijken opeens te wissen op de maat van de muziek uit je radio. Het gevoel dat er meer is, dat er over is nagedacht door iemand die het grote plaatje snapt. Enfin, je hebt het inmiddels wel begrepen.



Vanwege de hitte en kleur noemen piloten zo'n voltreffer ook wel kaasfondue. Japanse piloten spreken over kamikaasfondue.

STORMREGION • CDV • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.CDV.DE

PS2 — STEVEN

GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAMEPLAY 6

70 SCORE

YU YU HAKUSHO DARK TOURNAMENT

Bij een titel als Yu Yu Hakusho Dark Tournament zullen velen denken aan een of ander duister bizar Japans spelletje. Maar de échte liefhebber is natuurlijk al jaren bekend met deze populaire animatieserie.

Door: Grayfoxz ♪♪ Cause This Is Thriller, Thriller Night And No One's Gonna Save You From The Beast About to Strike ♪♪

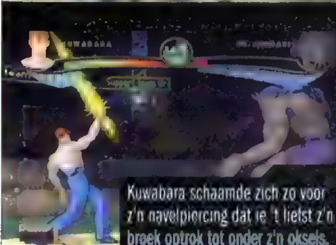
Los van het feit dat Dragonball Z een vette serie is, zijn er vele andere Japanse animatieseries die tegenwoordig de Westerse wereld bereiken. Er zijn namelijk nog genoeg andere goede series waarin de meest uiteenlopende types elkaar met fictieve krijgskunsten bestrijden. Yu Yu Hakusho is zo'n serie, die ondertussen ook buiten Azië (met name in Amerika) een grote groep volgelingen heeft.
Niet geheel onterecht want deze inmiddels klassieke animé loopt niet voor niets al jaren. Misschien dat ook wij in Nederland ooit nog verwend worden met al dit moois, maar voorlopig moeten we het doen met de vele filmpjes aanwezig in deze nieuwste game.

VOORKENNIS

De game volgt het verhaal van de serie behoorlijk trouw. Er wordt zelfs van een zekere voorkennis uitgegaan, waardoor er bij nieuwkomers enkele vraagtekens zullen ontstaan. De Story mode van deze verder traditionele fighting game speelt, zoals de titel verraadt, ten tijde van de Dark Tournament Saga, waar de Toguro broertjes het leven van de helden zuur maken.
Het is dus aan Yusuke – die na een heldhaftige daad die hem het leven kostte, een tweede kans op Aarde kreeg



Yusuke had het ringvechten nog niet helemaal onder de knie.



Kuwabara schaamde zich zo voor z'n navelpiercing dat ie 't liefst z'n broek optrok tot onder z'n oksels.



(Bijschrift via Po...)

– om hen tegen te houden. Aan zijn zijde scharen zich bekende figuren als Kuwabara, Hiei en Kurama, om er maar een paar te noemen.

KENMERKEND

Of je nu in de leuk uitgewerkte Story mode de bad guys probeert neer te beuken of in een van de vele andere modes, de actie is kenmerkend voor een simpele 3D fighting game.
Met een aantal trappen en stoten zijn verschillende eenvoudige combo's uit te voeren. Verder kan je jouw tegenstander met een druk op de knop door de lucht werpen, krachtige Spirit aanvallen uitvoeren en gemakkelijk aanvallen blokken. Dit alles werkt prima en ook de besturing loopt soepeltjes.
Mijn enige punt van kritiek is dat er vrij weinig eer valt te behalen in het onder de knie krijgen van de verschillende personages. De gameplay gaat niet al te diep, het is niet echt uitdagend om de speciale aanvallen en combo's te gebruiken en de verschillende vechters lijken wel erg veel op elkaar wat de controles betreft.

DRAGON BALL

Dark Tournament lijkt op alle fronten op de Dragonball Z Budokai games, met overeenkomstige cel-shaded graphics en modes. Maar gezien de onbekendheid van de licentie en de iets verwaterde gameplay, is dit uiteindelijk toch weer zo'n typische 'voor de liefhebber' game.

OUT NOW • DIGITAL FICTION • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM

DE PSP, WAT K

GAMES, FILMS, MUZIEK EN FOTO'S IN JE ACHTERZAK

We hebben er bijna een jaar op moeten wachten, maar nu is hij er eindelijk: de draagbare PlayStation, alias de PSP - Sony's hypermoderne en meer volwassen antwoord op Nintendo's Game Boy, waarop je niet alleen aan de slag kunt met games, maar ook met films, muziek en foto's.

De Japanners spelen er al mee sinds december vorig jaar, de Amerikanen sinds afgelopen maart en nu mogen ook wij aan de draagbare spelcomputer met 3D-beelden die qua detail en afwerking tussen de visuele kwaliteit van PSOne en PS2 dobberen. Bijna gelijk met deze PU, op 1 september 2005, ligt hij in de winkels.



Waarom heeft het zo lang geduurd? Volgens Sony is het allemaal te wijten aan beperkte productiecapaciteit. Per continent wil men genoeg PSP's beschikbaar hebben om in de vraag te kunnen voorzien en te voorkomen dat winkels uitverkocht raken, zoals we bijvoorbeeld in de week na de release van de Nintendo DS her en der zagen.

FABRIEK

De PSP wordt gemaakt in Sony's Kisarazu-fabriek in Chiba, ten oosten van Tokio. En hoe hard de medewerkers daar ook hun best doen, per maand rollen er toch niet meer dan een miljoen PSP's van de lopende band.

Nu zou dat normaal gesproken genoeg zijn, maar op en rond de dag van de lancering zie je meestal een enorme piek in de verkopen. Juist dan heeft Sony dus vrachtwagens vol PSP's nodig en om dat mogelijk te maken, nam men de beslissing om de drie introducties zoveel mogelijk te spreiden.

Sony schijnt trouwens te overwegen om voor de kerst, de periode waarin men in alle regio's veel PSP's wil verkopen, de productiecapaciteit te verdubbelen (bijvoorbeeld door ook in China of Taiwan PSP's te gaan maken).

VALUE PACK

Terzake: wat ligt er op 1 september precies in de schappen? Om te beginnen het PSP Value Pack van €249, waarbij je, of je het wilt of niet, een aantal extra's krijgt: naast een batterypack en een AC-adapter een demo-UMD, een 32Mb Memory Stick Duo, oortelefoontjes met afstandsbediening, een PSP-tasje, een polsbandje en een schermschoonmaakdoekje.

Daarnaast komen er circa twintig games op de markt, waarvan acht van Sony zelf, met een richtprijs van €55. In deze special hebben we er zoveel mogelijk op een rijtje gezet. Die collectie van twintig games moet dit jaar trouwens gaan uitgroeien tot een goeie vijftig, en dat naast enkele tientallen UMD-films, waaronder bekende namen als Charlie's Angels, Spider-Man 2 en Ghostbusters.

Zoals de papperige marktkoopman ooit zei tegen zijn visueel gehandicapte broer: "We gaan het zien."



UN JE ERMEE?



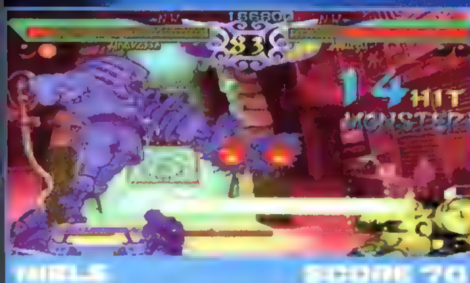
JAN SCORE 80

APE ESCAPE: ON THE LOOSE

Dit is min of meer een poort van de originele Ape Escape game, aangevuld met nieuwe graphics en een trits koddige minigames. Liefhebbers van dat spel (vooral jonge gamers, vermoeden we) zullen niet teleurgesteld worden.

Het aapjes jagen is op zich grappig maar de camera helpt niet echt mee. De minigames voor draadloze multiplayer zijn afwisselend saai (boksen, hindernisbaan), aardig (snowboarden) tot verdraaid funny (pingpongen). Geinig spelletje maar niet meer dan dat.

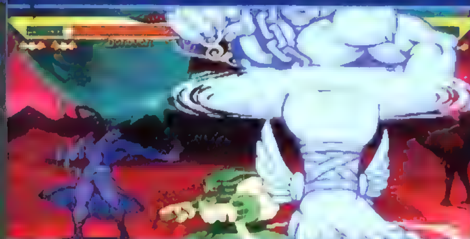




NIELS SCORE 70

DARKSTALKERS CHRONICLE: THE CHAOS TOWER

Het heeft iets tofs, zo'n hoge resolutie op dat glanzende scherm en dan in haarscherp 2D de meest bizarre vechtbewegingen loslaten op je tegenstander, bij voorkeur een maat die draadloos inhaakt via Wi-Fi. De vechters zijn pixelperfect geanimeerd en het spel zelf is ook nu nog een van de meest geslaagde Street Fighter-varianten.





NIELS SCORE 70

ARCHER MACLEAN'S MERCURY

Het oorspronkelijke plan was om Mercury met een tiltsensor uit te rusten, maar dat bleek niet haalbaar. Waarschijnlijk was het gewoon te duur.

Wat overblijft is ook nog best leuk; een game die zich laat omschrijven als een industriële Monkey Ball. Het speelt ruwweg als volgt: til het speelveld op om blobjes kwik rond te laten flobberen, zorg dat er genoeg van het vloeibare metaal overblijft bij de eindpunten, meng verschillende kleuren, geef ze een paintjob, splits ze in meerdere blobjes, etc. En dat verspreid over 72 velden.

Het levert een vermakelijk en verfrissend puzzelspel op dat overigens, zeker voor niet-apenbalveteranen, snel pittig en zelfs een beetje frustrerend wordt.

Heel goed is overigens de spelcamera die de actie probleemloos in beeld brengt (stapsgewijs roteren en kantelen met de actieknoppen, in- en uitzoomen met de schouderknoppen). Minder goed is de aankleding; het spel zelf ziet er oké uit maar de menuschermen zijn oerlelijk.

Conclusie: een prima kant en klaar lanceerspelletje, jammer van die sensor.

NIELS SCORE 40

CODED ARMS

Coded Arms, je hoort het al aan de titel, gaat om twee dingen: wapens en hacken. Wapens omdat je vijanden neerknalt en hacken omdat het spel is doordrenkt met een Matrix-achtig sausje van parallelle dimensies, complexe broncodes en digitale slechteriken.

De first person besturing werkt, na enige gewenning, best goed. Helaas is de actie verder traag en saai.



JAN SCORE 80

EVERBODY'S GOLF

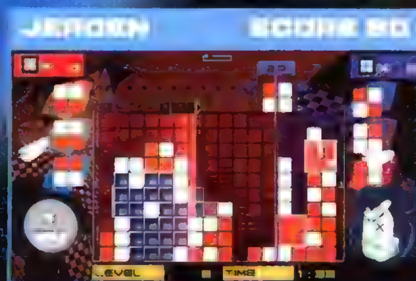
Nooit gedacht dat ik een kiddy ogend golfspelletje zó leuk zou vinden. De combinatie van cartoony, kleurrijke looks met uitgekiende golf gameplay maakt een killer combo die ook gamers zal aanspreken die niet direct veel ophebben met golf als (video)spel.

Spelen we Tiger Woods al sinds jaar en dag door de analoge stick te swingen, Everbody's Golf maakt nog steeds gebruik van het 'ouderwetse' toetsen aantippen in drie stappen; een keer indrukken om je club te slingeren, een keer om de kracht te bepalen en een keer om het witte balletje daadwerkelijk te raken.

De mix tussen arcade en simulatie is goed in balans en hierdoor blijft de game, mede door de uitstekende courses en de vele spelmodes, lekker uitdagend.

Uiteraard valt er het nodige vrij te spelen zoals nieuwe banen, accessoires en koddige karakters. Serieuze golffans hoeven echter niet bang te zijn voor een Mario Golf ervaring, de golf experience is gewoon prima in orde!

JEROEN SCORE 80



LUMINES

Het principe is zo simpel maar om het spel te masteren vergt veel, heel veel oefening.



NIELS SCORE 80

DEAD TO RIGHTS: RECKONING

Het is geloof ik hip om Dead to Rights te dissen, maar ik heb me er wel mee vermaakt op de PSP.

Deze game gooit je meteen middenin de actie, in sneltreinvaart spijkert ie je bij over vertraagde snoekduiken, schiet- en close-up-knokwerk, en 'disarm moves' waarbij je in één beweging een vijand omlegt én zijn wapen afpakt.

Sure, dat wordt vrij snel saai maar het spel is denk ik ook bedoeld voor korte, krachtige potjes. En die weet Reckoning zeker te leveren.

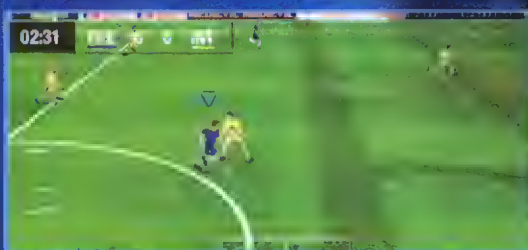


JEROEN SCORE 85

RIDGE RACER

Een schitterende mix van goede gameplay en opzwepende muziek. Heerlijk racen onder het genot van techno beats.





JEROEN SCORE 60

WORLD TOUR SOCCER: CHALLENGE EDITION

FIFA 2005 verschijnt niet in Europa, pas bij editie 2006 doet EA mee op de PSP, wat betreft voetbalspellen. Tot die tijd is World Tour Soccer het enige voetbalspel dat op de PSP te spelen is. Of het je geld ook waard is betwijfelen wij. Het mist nogal wat zaakjes. Zo ontbreken belangrijke licenties als de Nederlandse competitie en is het spel wel heel erg simplistisch qua opzet.



NIELS SCORE 80



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX

Dit is zo'n spel waaraan je goed kunt zien waartoe de PSP in staat is: beelden zonder bibbers en gedetailleerde omgevingen waarin net zo veel te doen is als op de spelcomputerversies. Ook leuk is dat de makers vier steden hebben toegevoegd, waaronder Las Vegas en Kyoto.
M'n cijfer is aan de lage kant omdat ik dat hele Tony Hawk-gebeuren persoonlijk wel weer gezien heb, maar los daarvan is dit een goeie versie.

JAN SCORE 75

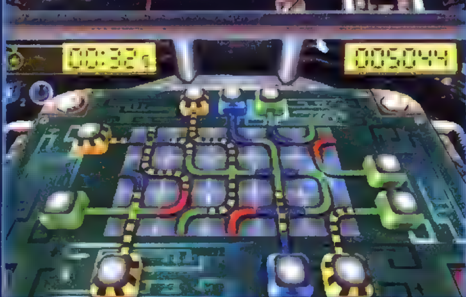


MEDIEVIL: RESURRECTION

Sir Daniel Fortesque had in de begindagen van de PSone een heuse cultstatus maar na twee avonturen werd de ondode skelettenridder rust gegund. Voor de PSP is het komische geraamte opnieuw afgestoft en in ere hersteld.
MediEvil: Resurrection kent een soortgelijke behandeling als Ridge Racer en WipEout Pure op de PSP; het is geen rechtstreekse poort maar kent wel veel van de gameplay van het origineel.
Het speelt als een old skool action-adventure waarbij je klimt en klautert, met allerlei gespuis knokt, powerups verzamelt, springt en ontwijkt en met levelbazen vecht.
De Tim Burton-achtige tekenfilmstijl ziet er erg mooi uit op de PSP en ook de humor geeft deze game net dat beetje extra.
Jammer genoeg zijn de camera en de besturing niet zo soepel en dat zorgt voor onnodige misstappen van je sympathieke antiheld. De meer dan zeventig minigames (acht verschillende typen met elk negen levels) én een verkapt racespelletje zorgen voor behoorlijk wat replay. Respect!

NIELS SCORE 80







SMART BOMB

Ken je die mop over de makers van Tomb Raider? Die brachten het er met Angel of Darkness zo belabberd van af dat uitgever Eidos de reeks naar Crystal Dynamics overhevelde... en nu hebben ze een spelletje gemaakt over een bom.
Ik heb het over Smart Bomb, de nieuwste game van Core Design, die leuker is dan het concept doet vermoeden ("Help, een bom! Maak hem onschadelijk!") maar uiteindelijk toch niet al te best uitpakt.
De opzet is geinig: je stapt letterlijk in de bom en ontmantelt daar stuk voor stuk de onderdelen, steeds door een puzzeltje op te lossen. De nadruk op de tijdslimiet is op aardige wijze in het spel verweven, zelfs in de menu's loopt een klokje mee. Ook veel van de puzzels zijn vermakelijk. Gek genoeg draait het meestal om het fixen van een apparaat, bijvoorbeeld door een laserstraal op een bepaald punt te richten of door de beweging van een tandwiel over te brengen naar de andere kant van het scherm. Best leuk maar er zitten ook een aantal zwakke schakels tussen, je moet bijvoorbeeld veel te veel opnieuw doen nadat de bom per ongeluk afgaat.
Kortom, een aardige poging, maar wie wil puzzelen op de PSP, kan beter kiezen voor Lumines of Mercury.



MEMORY STICK DUO, ALIAS DE DUIVEL

We leveren veel kritiek op Memory Stick Duo, de enige geheugenkaart die de PSP slikt. Niet gek als je bedenkt dat het meegeleverde kaartje slechts 32MB groot is (genoeg voor een kort filmpje, een handvol foto's of een beknopt muziekalbum) en dat je voor een kaartje van 1GB zo'n €110 kwijt bent, terwijl SD Memory met dezelfde capaciteit nog maar een eurootje of 85 kost. Voor een apparaat met een compacte harde schijf ligt de startprijs hoger, maar krijg je vele malen meer megabytes per euro.
Mede dankzij Memory Stick Duo is een videospeler met harde schijf (ondanks het mindere scherm) dus toch een betere optie dan de PSP als je filmpjes wilt kijken, net zoals je foto's beter gewoon op je camera kunt checken (kleiner, maar praktischer) en muziek zich toch meer thuisvoelt op een speciaal daarvoor gemaakt zakapparaat zoals de iPod.
Gelukkig is er licht aan het eind van de tunnel: Memory Sticks zullen in de loop van de jaren snel goedkoper en groter worden (flashgeheugen is bovendien robuuster, stiller, zuiniger, betrouwbaarder, kleiner, lichter en sneller dan de harde schijf.)

JEROEN SCORE 66

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

Pimp My Ride voor onderweg. Deze versie van Midnight Club 3 doet, hoe gek het ook mag klinken, weinig onder voor de versies die op de Xbox en PlayStation 2 zijn verschenen. Het ziet er goed uit en loopt ook nog eens snel. Tevens zijn haast alle beschikbare wagens van de consoles ook in deze handheld versie aanwezig, is de opzet ongewijzigd en zijn haast alle upgrades voorhanden.
Er zit echter een groot nadeel aan dit alles, het spel heeft één tot anderhalve minuut nodig om races te laden, jouw bolide in de garage te zetten en zelfs het wisselen van wagen in die garage neemt de nodige tijd in beslag.
Het merendeel van je tijd breng je dan ook door met het staren naar een 'Loading' scherm en dat kan niet de bedoeling zijn van een vluchtige speelsessie op de handheld.
Uitgever Take 2 beloofde ons beterschap: aan de laadtijden en de framerate wordt wat gedaan voor de Europese versie. Mochten er grote verschillen zitten in de Amerikaanse versie (die wij testten) en de PAL versie dan hoor je dat natuurlijk van ons.







NIELS SCORE 75

UNTOLD LEGENDS: BROTHERHOOD OF THE BLADE

In sommige dingen ben ik heel doorzichtig maar daar wind ik dan ook geen doekjes om. Laat me wat heldenkleren aantrekken, door een fantasiewereld lopen en op vijanden inhakken, en ik voel me al snel op m'n gemak. Laat vervolgens bij iedere welgeplaatste mep met m'n zwaard wat cijfertjes opstijgen en je weet bijna zeker dat ik het naar mijn zin ga hebben. Zodra ik Untold Legends aanknipte wist ik dat ik goed zat. In deze actie-RPG van de makers van EverQuest kun je naar hartelust hitpoints van je vijanden afsnoepen, ervaring sparen, een sterke broek equippen en je statistieken bijspijkeren in categorieën als kracht en wijsheid. Het is jammer dat een en ander gebeurt in generieke kerkergangen, dorpjes en kastelen, waar je ook nog eens doorsnee personages tegenkomt die weinig verrassends te melden hebben. Maar goed, Untold Legends is in de eerste plaats bedoeld om draadloos en groepsgewijs met meerdere PSP's te spelen. Om het even chique uit te drukken: in een sociale context merk je toch geen flikker van de entourage.



PSP ALS MULTIMEDIA MAESTRO

Wat Sony ook roept, de PSP is met name een game-apparaat. In de PR-praat van de Japanse electronicagigant hebben film, muziek en foto's net zo'n belangrijke rol als games, een luchtbel die wij genadeloos lekprikken. Als je toch een PSP hebt is het leuk er af en toe gebruik van te maken maar voor iedere individuele functie is er een beter alternatief.

FOTO'S

Je hebt geluk als je een fotocamera hebt die Memory Stick Duo-kaartjes slikt. Dan heb je namelijk meer aan de fotofunctie dan de gemiddelde gamer. Trek het kaartje uit je camera, plug 'm in je PSP en je kunt genieten van je eigen fotografische kunststukjes op een joekel van een scherm, en het apparaat stelt je ook nog eens in staat om naar hartelust in en uit te zoomen.

Helaas, de kans is groot dat jouw camera, zelfs als het een Sony is, geen Memory Stick Duo ondersteunt. Je moet dan eerst je foto's op je PC zetten en vervolgens naar je PSP gooien. Op zo'n moment rijst de vraag: waarom foto's naar je PSP halen als er een PC in de buurt is? Een beter antwoord dan "omdat ik altijd mijn lievelingsfoto's bij me wil hebben" kunnen wij niet bedenken.

Om je hele foto-archief bij te houden en mee te nemen zijn er betere alternatieven. Je kunt foto's op de PSP niet ordenen of bewerken en aan synchronisatie met je PC is ook niet gedacht, al zijn er wel amateurapplicaties die dit mogelijk maken (iPSP en PSPWare bijvoorbeeld). Daarbij komt dat Memory Stick Duo niet ideaal is om te archiveren als je kijkt naar de prijs-ruimteverhouding (voor de prijs van drie 1GB-kaartjes heb je een 20GB iPod plus Camera Connector). Sony is de professionals trouwens ook vergeten. Het RAW-formaat (groot, maar zonder detailverlies) wordt niet ondersteund.

PLUS: Mooi groot scherm om foto's te checken.
MIN: Ondersteunt alleen dure Memory Stick Duo en alleen JPG.
OORDEEL: Vrij onzinnige functie. Leuk als je een fotocamera hebt met de juiste geheugenkaart maar alleen leuk in de gimmicky betekenis van het woord.

MUZIEK

Het is mogelijk om via je PC muziek op je Memory Stick Duo te zetten, en die vervolgens af te spelen op je PSP. Het menu is gelikt, de geluidskwaliteit is prima en in het PSP Value Pack zitten gratis oortelefoontjes, maar toch: waarom zou je voor je dagelijkse dosis digitale deuntjes gebruik maken van zo'n joekel van een ding? Als je muziek draait doe je dat, lijkt ons, liever op een machientje dat naast je fietssleutels in je broekzak past.

Een ander nadeel is net als bij foto's de prijs-ruimteverhouding van de Memory Stick Duo. Wel goed: naast Sony's eigen ATRAC3 en het bekende MP3, ondersteunt de PSP het superieure AAC, dat iTunes standaard gebruikt om je CD's te rippen.

Het voornemen van Sony om muziek-UMD's op de markt te brengen klinkt desondanks zinniger - zeker als deze, zoals beloofd, niet alleen muziek bevatten, maar ook videoclips of live-concerten. Zo krijg je de keuze of je wilt luisteren met de PSP in je XL-binnenzak, of wilt luisteren én kijken met de PSP in je knuistjes. De vraag is alleen: waar blijven die schijfjes? Slechts één platenmaatschappij schijnt het voornemen te hebben zulke schijfjes uit te brengen, en dat Sony zelf nog niets heeft aangekondigd is ook weinig bemoedigend.

PLUS: In het geval van muziek-UMD's, meer dan muziek alleen.
MIN: Maar waar blijven ze?
OORDEEL: De PSP is duidelijk niet ontworpen als concurrent voor de iPod/MP3-spelers. Tot er leuke, betaalbare muziek-UMD's verschijnen de minst nuttige functie.



FILM

Het scherm van de PSP overtreft met gemak dat van duurdere draagbare videospelers. Dat heeft waarschijnlijk twee belangrijke redenen: ten eerste verwacht Sony veel geld te verdienen met games en andere UMD's, waardoor men de PSP met verlies kan verkopen, en ten tweede bevat het apparaat geen harde schijf, een kostbaar component. Niet gek dus dat de mogelijkheid om er films op af te spelen veel aandacht trekt. Jammer alleen dat het in de praktijk minder goed uitpakt dan je zou verwachten.

Er zijn twee mogelijkheden om film(pje)s te kijken op je PSP. Over mogelijkheid één, film-UMD's, is al veel geschreven: je moet er de prijs van een DVD (of zelfs meer) voor neertellen, terwijl je de film wellicht al in je bezit had, er geen extra's bij zitten en de beeldresolutie lager is - al merk je daar weinig van omdat ie is afgestemd op het scherm.

Volgens Sony is de eerste lichting UMD-films in de Verenigde Staten een groot succes, reden voor veel filmmaatschappijen om eigen PSP-releases aan te kondigen. Wij voorspellen dat dit succes op de lange termijn nog wel eens kan tegenvallen, als de nieuwigheid van films onderweg er af is en mensen zich realiseren dat ze veel geld kwijt zijn aan films die ze niet vaak zullen kijken. Voor aanhoudend succes moeten in ieder geval de prijzen omlaag.

Mogelijkheid twee lijkt beter, namelijk om filmpjes op je PSP te zetten die je hebt geript van je DVD's of die je online hebt vergaard (en er zijn er al een boel te vinden in het juiste formaat).

Beter omdat Sony zelf software gaat leveren waarmee je bewegend beeld geschikt kunt maken, omdat de batterij van de PSP langer mee gaat (hij hoeft geen UMD te spinnen) en natuurlijk vooral omdat korte, grappige (of vieze) webfilmpjes zo geschikt zijn voor een draagbare speler - of afleveringen van tv-programma's. Gamekings in de trein, here we come!

Bovendien: hoe korter je filmpjes, hoe meer er op je Memory Stick Duo passen; probeer je er een speelfilm op te proppen, dan krijg je hem weliswaar net op een kaartje van 1GB, maar alleen als je de beeldkwaliteit iets terugdraait. Het gebrek aan een harde schijf heeft duidelijk dus ook nadelen!

PLUS: Fantastisch scherm, nette prijs.
MIN: Geen ingebouwde harde schijf.
OORDEEL: De enige steekhoudende extra functie van de PSP. Praktische bezwaren zoals hoge prijs van de media (UMD en Memory Stick) zullen slijten met de jaren.





WI-FI: MET Z'N ALLEN OP ÉÉN GAME

Om bestanden over te zetten van PC naar PSP heb je nog een draadje nodig maar om met internet (voor downloads en verse info) of andere PSP's te interfacen is een emmertje niets gelukkig genoeg. De PSP maakt daarvoor gebruik van een technologie genaamd Wi-Fi (vind jij het trouwens ook zo lullig dat je moet betalen voor de Wi-Fi-hotspots die als paddenstoelen uit de grond beginnen te ploffen, terwijl het concept duidelijk is bedoeld om gratis met je handheld te gamen over het internet?).

Zoals DS-eigenaren sinds maart hebben gemerkt, geeft draadloos tegen elkaar spelen een enorm bevrijdend gevoel. Je bent niet meer aan een kabel gebonden en kunt zitten hoe en waar je wilt (binnen redelijke afstand) en je hoeft ook niet meer naar hetzelfde scherm te staren. Veel DS-games kunnen draadloos geshared worden, waardoor je maar één Game Card nodig hebt om met acht man te Mario Karten.

Maar PSP-games staan op een UMD van 1,8GB en zijn daardoor te groot om over te stralen. Namco Museum, een verzameling klassieke arcadespelletjes, is tot nu toe de enige uitzondering op deze regel.

PSP-fans hebben gelukkig een alternatieve methode gevonden om met één game een meerspelerpotje op te kunnen zetten, die in ieder geval werkt met de Amerikaanse versies van Twisted Metal, Need for Speed en Tony Hawk. Dit gaat als volgt in zijn werk:

- Stop de game in de eerste PSP en start een Ad-Hoc-multiplayergame. Zet alles klaar (indien mogelijk met de tijd op 'unlimited'), maar start het spel nog niet.
- Haal de game uit de eerste PSP. Kies 'Nee' als het spel je vraagt of je wilt afsluiten.
- Stop de game in de tweede PSP en kies in de multiplayerstand voor de zojuist opgezette server. Start het spel.
- Herhaal de grap als je met meer dan twee PSP's aan de slag wilt.
- Stop de game terug in de eerste PSP zodra het spel geladen is en druk ook daar op de Start-knop om te beginnen.
- Stop het spel af en toe nog even in vastlopende PSP's voor het betere tussendoorlaadwerk.

JEROEN SCORE 88



WIPEOUT PURE

Een van de toptitels op dit moment is WipEout Pure. Het is misschien niet de titel waarvoor je een PSP in huis haalt maar wel verplichte kost, mocht je een PSP in je bezit hebben.

Deze futuristische racegame speelt fantastisch, ziet er ook nog eens erg strak uit en met name het geluid en de muziek passen perfect bij het hippe uiterlijk van het spel.

De snelheid ligt bij tijd en wijlen wat aan de lage kant, zeker op momenten dat er op het scherm ineens heel veel actie plaatsvindt. Daar staat tegenover dat je maar kort hoeft te wachten tot je daadwerkelijk aan een race kunt beginnen en dat is wel zo prettig voor een handheld spel.

Wat WipEout speciaal maakt, is de mogelijkheid om nieuwe tracks, schepen en muziek te downloaden. De ontwikkelaar heeft voor de Japanse en Amerikaanse versie reeds wat extraatjes beschikbaar gesteld en dit mogen wij ook in Europa verwachten.



NIELS SCORE 70

NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

Ik heb het niet zo op Need For Speed Underground. Het is me allemaal te glad. En wat is het toch met dat continu vochtige wegdek?

Ook de zeshonderd opties waar EA-games garant voor staan, hoeven voor mij niet, al is het leuk dat men voor deze versie de moeite heeft genomen een flinke berg nieuwe content te ontwikkelen. En het spel is (sorry Jeroen) zeker beter dan Midnight Club 3, dat lijdt aan het syndroom van "poewee, dit is onze eerste PSP-conversie, hoe moet dat eigenlijk?".



JAN PREVIEW



DTM RACE DRIVER 2

De succesvolle DTM Race Driver serie krijgt er binnenkort een nieuwe telg bij; DTM Race Driver 2 voor de PSP is namelijk bijna af!

De preview versie maakte al een hele goede indruk. Alles wat in de oorspronkelijke PS2 versie zat, vind je hier ook gewoon terug, en dat is niet minder dan imponerend!

Wat te denken van ruim vijftig verschillende tracks, meer dan twintig voertuigen en een opvallend goed schademodel voor alle auto's. De framerate is strak en de multiplayer gameplay is helemaal the bomb. Je kunt in totaal met acht coureurs racen via WiFi.

Dit wordt een toppertje, dames en heren!



CONCLUSIE JEROEN

Voor mij is de PSP gewoon een uitstekende spelcomputer voor onderweg. Van de multimediamogelijkheden die in de PSP schuilen, maak ik inmiddels al geen gebruik meer. Deels omdat het allemaal wat te omslachtig werkt en deels omdat de Memory Stick Pro Duo op het moment iets te prijzig is om er daadwerkelijk iets tofs mee te doen.

Ook stelt de line-up mij wat teleur; de spellen waarvoor je de PSP in huis zou halen, ontbreken vooralsnog. Van de games die beschikbaar zijn, zijn er in mijn ogen maar vijf (drie racegames en twee puzzelspellen) die hun geld waard zijn.

CONCLUSIE NIELS

Veel mensen klagen over de hoge prijs van de PSP in Europa; in Japan kost het Value Pack ¥24.800 yen (omgerekend €188) en in Amerika $249 (€205). Maar de prijzen van bijna alle techproducten kloppen niet met de wisselkoers; meestal moet je gewoon twee nullen van de yenprijs choppen of de $ vervangen door de €. Dat heeft te maken met hogere distributie- en invoerkosten en met het BTW-tarief.

Welbeschouwd is die €249 juist een heel goeie prijs als je kijkt naar de techniek die je krijgt. Ik zeur dan liever over de spellen want €55 is gewoon véél voor een draagbare game. Dat wordt dus wachten op Platinum-edities van de huidige toppers, zoals WipEout Pure, Ridge Racer en de 'kijk mij eens met mijn voortreffelijke smaak'-game Lumines.

CONCLUSIE JAN

Ik vind de PSP een heerlijke handheld. Het design is sexy, de multimedia mogelijkheden divers (al denk ik toch dat het een echte gamemachine blijft, ook al hoopt Sony van niet), de Wi-Fi zalig en de games ogen prachtig.

Genres die normaal nooit goed werkten op een handheld zoals racegames, sportspellen en shooters, hebben geen enkele moeite zich te nestelen op de PSP. Bovendien is de PSP gewoon een geile gadget om mee gezien te worden.

Minder vind ik de prijs van de games (55 euro? Au!). En ik mis nog te veel triple A titels voor de launch. Maar met DTM Race Driver 2, Daxter, Death Junior, Triple D dus, komen er mooie PSP tijden aan!

EA SPORTS LINE-UP 2006

VERTROUWDE GAMEPLAY, VERTROUWDE KWALITEIT

Zo langzamerhand begint de sportgame het exclusieve domein te worden van twee uitgevers: EA en 2K-games. J.J. vloog naar Londen om daar de 2006 line-up van EA Sports te checken.

We hebben weinig zekerheden in het leven maar van één ding kunnen we altijd op aan: de jaarlijkse presentatie van de nieuwe EA Sports games. Dit keer had 's werelds grootste uitgever haar waar uitgestald in een sportscafé in Londen. En om er zeker van te zijn dat je ging gamen, had het personeel de airco op 'full' gezet. Bevriezen of warmspelen was het devies.

SUF

Er viel alleen nauwelijks iets te spelen dat de moeite waard was. Ten eerste was FIFA 2006 afwezig en over de reden daarvan deed men vaag. Men zweerde dat het niks te maken had met de kwaliteit en dus vermoed ik dat er een aparte perstrip aankomt. Naar een cool stadion bijvoorbeeld. Prima, als men mij dan maar niet weer met een dronken Roberto Carlos opzadelt. Ik kan nog steeds niet normaal naar Real Madrid of Brazilië kijken.
En wat moet een Nederlander met Cricket 2006 en Rugby 2006? Beetje suf een balletje slaan met een hoop in het wit gestoken kakkers? Achter een bal aanhollen die niet rond is?
Verder was er nog NASCAR 2006 en Madden NFL 2006. Tja, ik vind oval racing best cool maar Nederlanders staren liever naar ultrasaaie F1-races. En bij Madden zit die rare bal weer in het spel. Daar kan ik dus weinig mee in de PU.
Wat bleef er dan over? Drie games: te weten NBA Live 2006, NHL 2006 en SSX: On Tour (zie aparte kaders), al kun je er ook bij NHL vanuit gaan dat deze game in onze contreien geen verkooprecords gaat breken.



Een shirtje van Pelé, speelde volgens J.J. jarenlang ijshockey bij de Edmonton Oilers.

CONCLUSIE

Ik kan hier nu wel gaan zeiken dat ik weinig vernieuwing vond in de EA Sports line-up (en dat heb ik ook wel een beetje gedaan); feit is wel dat deze series al jaren op een hoog niveau staan en massaal verkocht worden. FIFA verplettert nog steeds Pro Evo, Madden is koning in de VS, NHL de beste verkochte sporttitel in Canada en SSX veegt de vloer aan met Amped.
EA zou wel gek zijn als ze de boel opeens compleet omgooiden. En dus bouwt men voort op de vertrouwde fundamenten: games die makkelijk speelbaar zijn en vol actie zitten.

SSX: ON TOUR

SSX On Tour was verreweg de beste titel van de EA-presentatie. Gezegend met (naast de onvermijdelijke nieuwe tracks, vettere tricks en hogere jumps) een totaal nieuwe, abstracte interface die ik niet anders dan gewaagd kan noemen.
SSX: On Tour voelde goed en soepel aan. Zoals altijd speelt het heerlijk weg en de game is redelijk vergeeflijk bij blunders. Iets wat goed bij het motto van EA past dat iedereen hun games moet kunnen spelen.
SSX is de Need for Speed van de piste geworden. Alleen dat gedoe met die nichterige ski's begrijpen we dan weer niet.

(PS2, XBOX, NGC, PSP) 2005



NBA LIVE 2006

Veel vernieuwing zagen we niet bij NBA Live 2006 maar dat hoeft ook niet, aangezien de serie een uitstekend niveau heeft bereikt.
Opvallend is de 'Freestyle Superstars mode' waarin je met de grote sterren uit de NBA in een ietwat lossere setting aan de gang kan. NBA 'Street' Live zeg maar.

(PS2, XBOX, NGC, PC) OKTOBER 2005



NHL 2006

EA Sports heeft NHL wél behoorlijk aangepakt. Zo is er een nieuwe Skill Stick waarmee je zelf bepaalt waar het schot naartoe vliegt.
Verder bevat het spel veel meer harde actie. Je kunt bijvoorbeeld stevigere body-checks uitdelen.
Tenslotte speelt snelheid een grotere rol: hoe harder je schaatst, des te lastiger je af te stoppen bent.

(PS2, XBOX, NGC, PC) 2005

CHRIS TAYLOR CREATIVE DIRECTOR DUNGEON SIEGE 2

"IK DENK DAT ER OVER EEN JAAR OF TI

Chris Taylor was onlangs in Nederland om zijn nieuwe spel te promoten. Het interview dat Niels met hem had, ging niet alleen over Dungeon Siege 2 maar ook over zaken als de toekomst van spelcomputers, moeilijkheidsniveaus en... de ongezonde gewoontes van zijn vader.

NIELS

Het is Chris Taylor's eerste bezoek aan Nederland ("Ik heb gehoord dat Nederland onder water is gebouwd, klopt dat?"). Maar veel van ons landje kan hij niet zien: hij blijft één dag en zijn hotel is niet, zoals de bedoeling was, in hartje Amsterdam maar bij Schiphol.
Chris Taylor zit middenin een perstoer door Europa, in één week ramt hij alle grote steden er doorheen. Klinkt leuk, maar de volgende keer zou hij graag wat tijd hebben om de toerist uit te hangen. En, zo geeft hij toe: "van al dat vliegen word je toch een beetje gaar."
Chris ziet er inderdaad moe uit maar hij doet zijn best om energiek en scherp over te komen. Dat gaat hem goed af - met behulp van het soort gespierd enthousiasme dat je van een Amerikaanse spelontwerper verwacht.
Om te beginnen duw ik hem The Daily Gamer van de afgelopen E3 in handen. "Wauw, wat een boel kale mannen. Wat doe jij daarbij?" Ik haal mijn schouders op. "Ah, ik snap het al, jij bent de gast met het haar. Die moet er ook zijn."
Hij bladert door het krantje en vindt de foto van Jurjen met zijn hoofd in de wc. "Puberhumor!" zegt Chris. "Daar hou ik van!"

CONSOLE-AVONTUUR

Als ik hem ook nog even de E3-PU laat zien, met Kratos op de kaft, roept hij meteen: "God of War! Een fantastisch spel. Ik sprak laatst David Jaffe, de regisseur. Goeie kerel hoor."
Zou Chris zelf niet zo'n mythisch überavontuur willen maken, en dan niet op de PC maar op een spelcomputer?
Hij schudt zijn hoofd. "De PC heeft de toekomst. Ik denk dat er over een jaar of tien geen spelcomputers meer zijn. Je hebt dan één centrale computer in je huis, die draadloos alle andere apparatuur aanstuurt. Zodat je moeder vanuit de keuken kan mailen met haar vriendinnen, je vader zijn boekhouding doet... en jij 95% van de processorkracht opslorpt met je racegame in de speelkamer."
Dan suggereert hij dat de vraag misschien niet relevant is: "Weet je, het begint allemaal met creatieve inspiratie. Je hebt een idee en daar zoek je een platform bij. Laatst verzon ik nog het concept voor een mobiele-telefoongame. Dungeon Siege 2 is als een vis in het water op de PC door de toetsenbordbesturing. Door al die knoppen kan ik je genoeg controle geven over meerdere personages. Komt er ooit een console versie dan bestuur je daarin maar één figuurtje. Kwestie van interface."

EENVOUDIGE FILOSOFIE

In die interface tussen spel en speler gaat veel meer werk zitten dan je zou denken. Van Dungeon Siege 2 is ... voor nieuwe spelfuncties ... versimpeld.
"Ik geef liever een klein aantal opties die mensen graag willen dan een oerwoud aan mogelijkheden die amper worden benut. Zo kun je je party in deze game nog maar op twee manieren formeren maar dat zijn dan ook de opstellingen die iedereen gebruikt. Was eenvoud ... voor de rest van ... game het uitgangspunt?
"In zekere zin wel. Wat we hebben gedaan is alles wat dit genre te bieden heeft samenpakken en er de ultieme actie-RPG van maken, voor álle spelers. Dat betekent onder andere dat niemand vast mag komen te zitten bij een puzzel. Als ik op internet een walkthrough moet zoeken om verder te komen, trekt dat me uit de flow van het spel. Wil ik dus niet."

TE MAKKELIJK?

Is hij niet bang dat spelers de gameplay daardoor te makkelijk gaan vinden?
"Als een spel continu vermaakt, klaagt niemand over de moeilijkheidsgraad. En bij films zeurt toch ook niemand dat het verhaal te begrijpelijk was? Weet je, 'makkelijk' is iets anders dan 'hersenloos'. Dungeon Siege 2 stimuleert continu maar frustreert nooit."
Chris blijft even stil en zegt dan: "Ik hoop niet dat ik te veel opschep. Ik kom toch niet over als een arrogante kwast?"
Ik zeg dat ik het niet erg vind, hij maakt immers al games sinds het einde van de jaren tachtig. Dus hij heeft wel enig recht van spreken.
"Dat klopt. En ik doe ook mijn best om me te verdiepen in de psychologie van de speler. Daarnaast heb ik een aantal vuistregels, zoals 'verwar diepgang niet met complexiteit' en 'show, don't tell'. Pas die regels toe op een spelontwerp en het kan er flink veel beter van worden."

LAAT VERVOLG

Terzake: Dungeon Siege verscheen in 2002. Waarom heeft het meer dan drie jaar geduurd voordat het vervolg af was?
"Lang antwoord. Reden één: Microsoft. Dat bedrijf snapt dat een spel áf moet zijn voordat je het uitbrengt. Een verademing voor mij, ik heb genoeg spellen gemaakt die voordat ze klaar waren de winkel in werden geschopt. Dan werk ik er liever nog een jaartje langer aan door."



DUNGEON SIEGE II

SCORE **82** | GRAPHICS **8** | REPLAY

Een heerlijke hack & slash RPG waar je de regenachtige naz

DUNGEO

We hebben heel lang op het vervolg van Dungeon Siege moeten wachten. Een jaar later dan gepland kruipt hoofdstuk II dan eindelijk uit zijn donkere, diepe kerker...

Het originele Dungeon Siege viel destijds op door twee zaken. Ten eerste de graphics, die waren erg mooi voor die tijd (april 2002), zeker in vergelijking met genregenoten. Daarnaast was er de enorme wereld zonder laadtijden. Terwijl je het ene gebied achter je liet en een nieuw area betrad, deed de game (stilletjes op de achtergrond) hetzelfde. Er werd reeds een nieuw deel ingeladen en het oude, gespeelde, werd "uitgeladen".
Dit zorgde tezamen voor een en... vende spelervaring waarbij je maar bleef hakken tot je erbij neerviel omdat je nooit uit de gamemodus werd gehaald.
Waar je het eigenlijk allemaal voor deed, wist en weet ik eigenlijk nog steeds niet. Het missen van een goed verhaal was dan ook het grote minpunt van deze kerker strooptocht van Chris Taylor en zijn mannen van Gas Powered Games.



Dat beest kent geen angst, dat beest heeft klasse. Natuurlijk, het is De Dorstige Ezel uit Assen!

TOFFE SEQUEL

Het verhaal van Dungeon Siege II steekt ... wat beter in elkaar maar Oscars ... ook weer niet afgestoft te worden. Het is episch, spannend, bij vlagen ...lepend zelfs... maar kent ook veel typische RPG clichés.
...el, Dungeon Siege II is een puike, toffe ...el maar het is een echte sequel: mooiere graphics, grotere werelden, nieuwe ...s, fraaiere spreuken, grotere ... monsters, meer actie, meer com... ... het is en blijft nog steeds een hack & slash RPG volgens het Diablo for...

EN GEEN SPELCOMPUTERS MEER ZIJN"

Het heeft ook te maken met Chris' eigen spelstudio Gas Powered Games.
"In de tussentijd is onze omvang bijna verdubbeld, we zijn nu met bijna zestig man en maken niet één maar twee games tegelijk. 'Growing pains' zijn dan haast niet te vermijden. Zo duur[illegible] te lang voor we de knoop doorhakten [illegible]breiding van Dungeon Siege onder te b[illegible] bij een andere studio. Ook zag ik eerst n[illegible] zakelijke én de creatieve kant run[illegible]as geworden voor één persoon. Gelukkig hebben we nu een directeur die het bedrijf draaiende houdt terwijl ik de spellen [illegible]erp."
De derde reden waarom Dungeon Siege 2 zo lang op zich heeft laten wachten, is dat het spel gewoon gigantisch is.
"[illegible]len een game maken die je ontzettend [illegible] sp[illegible]. Denk aan een speelduur van [illegible] uur en ongelooflijk veel content. [illegible] z[illegible]in mogelijk objecten en achtergronden. Er zijn bijvoorbeeld 250 sprekende personages. Daarnaast hebben we zaken als verhaal, personages en cinematografie veel dieper uitgewerkt dan de vorige keer."

WIET EN DRANK

Nu Dungeon Siege 2 eindelijk af is, heeft Chris het alweer druk met het voorbereiden van het volgende project.

"IK HOOP DAT M'N VADER NIET LEEST DAT IK HEB GEZEGD DAT HIJ DE HELE DAG BLOWT EN ZUIPT."

"Direct na afronding moet het team aan de slag kunnen met iets nieuws. De ene game is nog niet klaar of ik kom al met een plan voor de volgende. Voelt een beetje als rails leggen voor een rijdende trein. Mijn vader zegt altijd: 'Tijd is de vijand.' En zo is het echt. Hij werd laatst zestig, dat was zo'n moment waarop je beseft hoe kort het leven is. En ja hoor, hij zei het weer: 'Time is the enemy.' Een prachtige kerel, mijn vader. Hij rookt de hele dag wiet en drinkt de hele dag bier - nee, serieus, mijn vader is ondernemer. Een scherpe zakenman, een charmeur, een inspirator. Bovendien komt hij overal mee weg, terwijl hij heel wat streken uithaalt."
Net als zijn zoon?
Chris Taylor lacht: "Als ik daar 'ja' op zeg weet ik helemaal zeker dat [illegible] vinden. Ik hoop trouw[illegible] dat ik heb gezegd [illegible] zuipt."

VOLGEND PROJECT

Het plan voor het volgende spel is inmiddels behoorlijk compleet. Chris wil er nog maar weinig over kwijt. "Het kan weer iets met Dungeon Siege zijn maar misschien ook niet." Ook over zijn strategiespel Supreme Commander, dat bij uitgever THQ voor eind 2006 op de planning staat, kan hij maar beter z'n mond houden want de jongens van Microsoft Nederland luisteren tijdens ons gesprek aandachtig mee.
Over zijn langetermijnvisie wil Chris wel iets zeggen: "Uiteindelijk gaan we werken met online distributie. Op dat vlak kunnen we veel leren van Valve's Steam, bekend van de perikelen rond Half-Life 2. Valve heeft fouten gemaakt die wij in de toekomst niet willen herhalen. Wanneer het precies gangbaar wordt om hele games via breedband te verspreiden is nog even de vraag maar dat we uitgevers in de nabije toekomst niet meer nodig hebben, staat vast."
Heeft ie de jongens van Microsoft toch nog even een poepie laten ruiken.

---

nachten prima mee doorkomt.

N SIEGE II



OPRECHT PLEZIER

De vraag is, is dit erg? Nee, want Dungeon Siege II biedt (weer) uren en uren oprechte fun. Ik heb nu al drie dagen en nachten door lopen klikken en voorlopig ben ik er nog lang niet op uitgekeken.
Dat is deels te danken aan het fijne skill tree systeem waarmee je steeds weer nieuwe powers en vaardigheden aanspreekt en dat daardoor voor de nodige variatie zorgt. De vier disciplines van je steeds st[illegible] [illegible] reisgezelschap [illegible] combat magic en [illegible] flexbiler en uitgebrei[illegible] van Hero Powers werkt aa[illegible] [illegible] superkrachten kunnen [illegible] in een hectisch gevecht in een keer doen keren.

LIEFDEVOL

Voor de rest, nogmaals, is Dungeon Siege II een echt vervolg, maar wel een dat met aandacht en toewijding gemaakt is. Men had de game ook af kunnen raffelen en al vele maanden eerder op de markt kunnen kwakken. Dat is niet gebeurd; er is geschaafd, gepoetst, gedebugd, geup- en gedowngrade (ook een Pentium 800 Mhz kan deze game nog draaien) en het resultaat is een sterke, zij het ietwat voorspelbare RPG die tussen de vijftig en zeventig uur gameplay oplevert. Ik teken hiervoor!

"DUNGEON SIEGE II IS EEN ECHT VERVOLG, MAAR WEL EEN DAT MET AANDACHT EN TOEWIJDING GEMAAKT IS."



Die kan meteen de volgende trein naar Beverwijk nemen.



Handig! Die kan de rest van z'n leven TV en internet ontvangen zonder kabel.

GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: ONEINDIG • VERWACHT: 2 SEPTEMBER 2005

NIELS

GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 6 | SCORE 65

Sony noemt EyeToy: Kinetic 'fitness gaming', maar ik vind het meer fitness dan gaming. Alleen voor iedereen die serieus wil sporten achter z'n PlayStation.

EYETOY: KINETIC

Het is hard werken in Sony's nieuwe EyeToy-spin-off. Geen partygame zonder diepgang maar vier zones in een snoeihard fitnessregime, met aan het hoofd de immer opgewekte instructeurs Matt en Anna.

'Een nieuwe EyeToy-game, die wil ik doen!' riep ik toen Jeroen zijn kartonnen doos met maandelijkse game-oogst voor mijn neus zette. Ik ben altijd te porren voor inventieve zaken zoals spelletjes waarin je zelf via een USB-camera de hoofdrol speelt.

En ik had ook wat kritiek op de eerdere EyeToy-games. 'Eenvoud' en 'gebrek aan diepgang' zijn twee compleet verschillende dingen en tot nu toe slaan de minigames zo erg door naar 'gebrek aan diepgang' dat je er met een dagje spelen klaar mee bent - althans totdat iemand weer een feestje geeft.

Dat werd een mooie review, die ik op m'n dooie gemak in het zonnetje op m'n iBook zou kunnen tikken. Er was geen wolkje aan de lucht, feitelijk was m'n verhaal al af.

SCHOENENREUS

Maar toen ontdekte ik dat EyeToy: Kinetic heel andere koek is: geen partygame maar een interactieve fitnessvideo. Je hebt er een ruime kamer voor nodig waarin je alle kanten op kunt. Er zit een groothoeklens bij voor op je EyeToy, die je van top tot teen in beeld brengt. En de ontwikkelstudio werd ondersteund door Nike Motionworks, de onderzoekstak van de fameuze schoenenreus. Kortom: bloedserieuze kost!

Snel probeerde ik het spel op PU-spierbonk J.J. af te schuiven, maar die had het te druk met Racing Gear XL Turbo 2 of zoiets. Dus er zat weinig anders op dan me te onderwerpen aan bloed, zweet en tranen.

Maar eerst deed ik de gordijnen dicht. Het excuus dat je zo raar staat te doen voor je TV omdat er een feestje aan de gang is, geldt hier namelijk niet meer.

FITNESSMEISTERS

Ik besloot te beginnen aan de oppervlakte en concludeerde dat de aankleding netjes is gedaan. De menu's zijn strak, de muziek is hip en de vi... omgevingen (waaronder een Japanse tuin) zijn sfeervol. Nog eens wat anders dan zweterige lijven in de sportschool.

Ik vertelde geen mop toen ik zei dat dit feitelijk een interactieve fitnessvideo is; het toppunt van die keurige aankleding zijn namelijk de digitale instructeurs Matt en Anna, fitnessmeisters met witte tanden en een brede glimlach. Tijdens je inspanningen geven ze slimme tips en na iedere sessie een beoordeling.

Beter dan een dame met een wielrenbroek en een roze zweetband op VHS, maar natuurlijk niet zo goed als een niet-virtuele personal coach.

SPIERENTEMMER

Allereerst mag je je opwarmen en daarna rekken en strekken. Dan begint het echte werk met 16 'routines', oftewel spelletjes, verdeeld over vier gebieden die samen zorgen voor een heuse holistische aanpak. Oftewel, lichaam en geest zouden er blij van moeten worden.

Cardio en Combat vormen het hart. De spelletjes in deze gebieden zijn bedoeld om je algehele fitheid te verhogen. Ze putten hun inspiratie uit onder andere tai kwon do, moderne dans en aerobics - veel springen en met je armen wapperen dus. Daarbij komen bekende EyeToy-elementen kijken als zwevende objecten ontwijken (bukken!) of juist raken.

Tenslotte zijn er Toning, waarbij het draait om het temmen van specifieke spieren, en Mind & Body, het op yoga en tai chi gebaseerde gebied dat focust op ademhaling, concentratie en flexibiliteit.

LEUNSTOELNINJA

De vier gebieden hebben ieder hun plek in een trainingsprogramma dat naar smaak ingesteld kan worden, van easy tot intensief en van kort tot lang, zodat je kunt beginnen en stoppen wanneer je wilt, tot maar liefst twaalf weken. Zo kunnen zowel leunstoelninja's als fitnesshelden aan de slag.

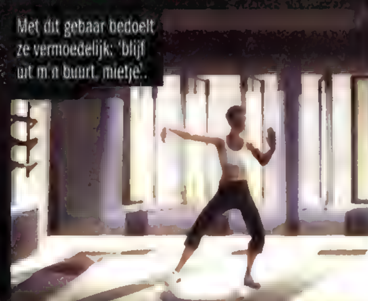
Ik moet zeggen dat ik EyeToy: Kinetic persoonlijk niet genoeg heb gespeeld om er een gezonder lijf van te krijgen (wat wel hard nodig is – red). Wel heb ik een indruk kunnen vormen van de 'routines' en de trainingsmogelijkheden: die zitten goed in elkaar.

Dat ik er niet verder mee ben gegaan, wijt ik aan het simpele feit dat dit spel duidelijk niet voor mij gemaakt is. Of, in andere woorden, dat ik er veel te moe van word.

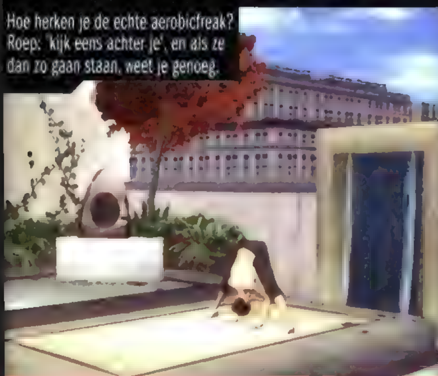


"HET EXCUUS DAT JE ZO RAAR STAAT TE DOEN VOOR JE TV OMDAT ER EEN FEESTJE AAN DE GANG IS, GELDT NIET MEER."


Ze heeft zelf ook wel eens een trap voor haar smoel gehad.


Met dit gebaar bedoelt ze vermoedelijk: 'blijf uit m'n buurt, mietje'.


Deze doe ik zelf ook vaak. Nou vaak... om eerlijk te zijn, eigenlijk alleen op de derde zaterdag van de maand.


Hoe herken je de echte aerobicfreak? Roep: 'kijk eens achter je', en als ze dan zo gaan staan, weet je genoeg.

SCEE LONDON STUDIO • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 030-6250720 • WWW.SCEE.COM | GENRE: EYETOY • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

DE MMORPG ALS ONLINE GOKSPEL

JACHT OP DAT ENE SPECIAL ITEM

Nog één keertje en dan echt serieus... iets over de verslaving aan MMORPG's. Na inmiddels een klein jaartje spelen, ben ik dan nu toch echt eindelijk in staat om dat ene hele simpele gameplay element te isoleren dat verantwoordelijk is voor de vele verloren zieltjes...

STEVEN



Elders in deze PU kun je lezen hoe er in China een kliniek is opgericht om mensen met een serieuze MMORPG verslaving te helpen. Dat is geen gek idee, want zeker dáár gaan mensen helemaal los met dit soort games. Het zijn sowieso hele fanatieke en gedisciplineerde mensen, wat ook terug is te vinden in hun werkethiek.

Er zijn in China, slechts enkele weken na de lancering van World of WarCraft, al meer dan anderhalf miljoen mensen online. De rest van de wereld zit na vele maanden pas net over de twee miljoen.

DE JACHT

Maar om een lang verhaal iets korter te maken, wereldwijd is WoW de grens van drieëneenhalf miljoen gebruikers dus gepasseerd. Maar waarom blijven al die mensen die al sinds de release op avontuur zijn, na al die maanden nog steeds aan het spelen?

Na één maand fulltime spelen is het voor ervaren gamers al mogelijk om een level 60 personage te hebben. Toch blijven mensen maar doorgaan en daar is één hele simpele reden voor, en dat is dezelfde reden die bij elke andere MMORPG verantwoordelijk is voor de echte verslaving: de jacht op speciale items, armor en wapens, en het aanzien dat dit de bezitter verschaft.

SHOWEN

Op vele fora worden grapjes gemaakt over de kneuzen die nog steeds in het tweede deel van Everquest 24 uur zitten te wachten tot die ene spe- [illegible] in dat afgelegen [illegible] mogelijk dat ene speciale [illegible] bemachtigen. [illegible] is dit zwaard voorzien van [illegible] statistieken waardoor [illegible] het spelen zelf beïn- [illegible] Maar ik kan je garanderen dat de [illegible]rse en verwonderde reacties in de [illegible]ote steden waar de speler z'n nieuwe speeltje loopt te showen, de echte drijfveer is geweest voor zijn tijdrovende onderneming.

Een soortgelijk principe vind je eveneens in WoW en de vele andere MMORPG's. Ik maak me hier zelf ook schuldig aan, want reken maar dat ik effe stoer ga lopen doen in Orgrimmar als ik mijn Nightslayer set compleet heb... hèhè.

KANSSPEL

Maar dit is slechts de basis van de verslaving. Zoals ik al schreef in het (fictieve) Everquest 2 voorbeeld, wordt al deze moeite gedaan om 'mogelijk' een speciaal item te bemachtigen. Ik denk persoonlijk dat het hele kansspel dat bij het vergaren van items komt kijken, de echte boosdoener is. Iedere vijand - of je deze nu in je eentje uren hebt lopen opwachten, of dat je een hele dag bezig bent geweest met veertig man om hem te bereiken - heeft een aantal items, die hij mogelijk laat vallen na zijn ondergang. Deze zijn meestal bestemd voor specifieke klassen dus zeg dat er slechts eentje tussen zit die voor jou interessant is. Dat specifieke item heeft, ruw geschat, dan slechts een kans van zo'n vijftien procent om te verschijnen na het verslaan van de vijand in kwestie.

GEVAAR

Alsof dat allemaal nog niet pijnlijk genoeg is, loop je ook nog het risico dat je moet concurreren met andere spelers die geïnteresseerd zijn in het zojuist verschenen item.

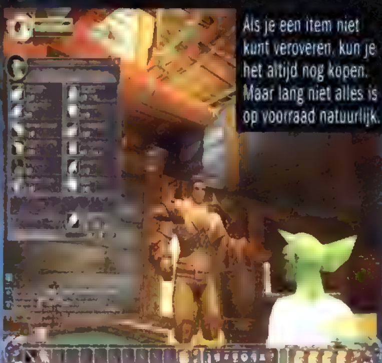
In World of WarCraft wordt de gelukkige bepaald met een virtuele dobbelsteenworp. Stel dus dat er nog drie mensen geïnteresseerd zijn in dat ene speciale zwaard, dan kun je die vijftien procent kans dat het juiste item verschijnt, nog eens door vieren delen. Ouch!

Als je het op deze manier bekijkt veranderen veel MMORPG's uiteindelijk in een soort van virtuele gokkast. En ik denk dat daar voor velen het gevaar in schuilt. Want voor een echte gamer is een jackpot niet een leuk geldbedrag, maar dat ene hele speciale item waar de rest van de virtuele wereld jaloers op is. The one armed bandit keert terug!



Iedere vijand heeft een aantal items, die hij mogelijk laat vallen als je hem verslaat.

"REKEN MAAR DAT IK EFFE STOER GA LOPEN DOEN IN ORGRIMMAR ALS IK MIJN NIGHTSLAYER SET COMPLEET HEB."



Als je een item niet kunt veroveren, kun je het altijd nog kopen. Maar lang niet alles is op voorraad natuurlijk.



De jaloerse en verwonderde reacties in de grote steden waar de speler z'n nieuwe speeltje loopt te showen, is de echte drijfveer achter de jacht op de items.

PLAYSTATION 2 JEROEN

GRAPHICS 7 REPLAY 6 GAMEPLAY 8 | 65 SCORE

Ys is een simpele actie RPG die zich nauwelijks onderscheidt van al die andere simpele actie RPG's.

YS: THE ARK OF NAPISHTIM

Er komen af en toe van die spellen langs die aanvankelijk een goed gevoel achterlaten, maar nadat je de credits hebt gezien, is dat gevoel al lang en breed verdwenen...



Door: **Dennish** Hans heeft Grietje gedumpt met de woorden; "Fuck op met die broodkruimels, ik volg de wandelroute wel." (bijschrift via powerweb)

Soms zijn er van die avonturen spelletjes die je totaal geen houvast geven, die geen duidelijk doel stellen voor het hoofdpersonage. Ys is er zo eentje, want waarom bestuur ik in godsnaam Adol door al die kerkers, grotten en betoverde wouden? Niet voor hem zelf, niet om een weg terug te vinden.
Ik weet het niet en ik vermoed dat zelfs Adol niet weet waarom hij van hot naar her wordt gesleept.

ZWAARDJES

Die doelloosheid is misschien wel het grootste mankement van dit spel; er is totaal geen reden waarom Adol de handelingen verricht die hij moet verrichten. Ja, hij schijnt de uitverkorene te zijn. Nou lekker belangrijk, zeggen we dan. Als hij is aangespoeld kan hij toch net zo goed gewoon een boot bouwen en terug varen of gewoon een nieuw leven beginnen? Dan hoeft hij toch niet stomme zwaardjes te verzamelen en deuren te openen die eigenlijk niet geopend hoeven worden?
Waarom je dat dan toch moet doen? Tja, het is de enige manier om verder te komen in het spel. Op zich kun je dat dan als 'het doel' beschouwen maar graag zie ik iets van een persoonlijke drijfveer, een achterliggende reden die iets verder gaat dan alleen maar verder kunnen gaan, als je begrijpt wat ik bedoel.

ACTIE RPG

Ys (uit te spreken als yies) is een simpele actie RPG, qua opzet vergelijkbaar met The Legend of Zelda. Je leidt het hoofdpersonage direct over het speelveld. De monsters en andere gedrochten die je pad kruisen kun je dan meteen kennis laten maken met het uiteinde van je zwaard.
En zoals het een echte RPG betaamt, ontvang je steeds meer ervaring en wordt jouw personage sterker. Hij ontvangt dan meer gezondheid en kan beter tegen de klappen die hij krijgt.
Bovendien bestaat de kans dat gedode beesten stukjes blauwe steen laten vallen. Verzamel je genoeg van deze steentjes dan kun je ze gebruiken om je wapens te versterken. Het is allemaal heel simpel en best wel vermakelijk, in eerste instantie...

> "OP EEN GEGEVEN MOMENT HEB JE 'T ECHT WEL EEN BEETJE GEHAD MET ADOL EN DE VELE GEVECHTEN."

SAAI

Op den duur wordt het spel echter behoorlijk saai. Dat komt vooral omdat je vaak alleen maar langs secties kunt komen als je een bepaald ervaringsniveau hebt. Ben je te zwak voor het betreffende gedeelte dan dien je dus meer 'experience' te vergaren.
Het gevaar is dan ook groot dat je zomaar een uur vijanden loopt af te slachten om een beetje sterker te worden, in de hoop dat je daarna wél langs dat groepje vijanden komt. Dit gaat op den duur behoorlijk vervelen.

REDELIJK

In het begin van het avontuur heb ik me best vermaakt met deze ietwat oubollige RPG, maar na een aantal uurtjes had ik 't echt wel een beetje gehad met Adol en de vele gevechten.
Dit komt mede door het verhaal, dat gewoon weinig met je doet. Je voelt je niet verbonden met Adol en je blijft je steeds afvragen waarom jij je handelingen verricht en sommige lokaties bezoekt.
Ys doet geen dingen die niet al eens eerder gedaan zijn, sterker nog, het doet iets dat al jaren geleden beter gedaan is en voegt niets nieuws toe aan het genre.
Het spel is wel redelijk uitgebalanceerd, met uitzondering van het verplichte ervaringspunten gesprokkel om verder te kunnen gaan in het verhaal.
Volgens mij moet je echt een enorme fan zijn van het genre wil je van Ys optimaal kunnen genieten.

(bijschrift via powerweb) *Door:* **elmo** Tja, had je maar niet moeten vergeten de koelkast leeg te halen voor je op vakantie ging.

(bijschrift via powerweb) *Door:* **Metalgearmiyamoto** Adol wist dat hij hierna nooit meer de fout zou maken om vijf liter laxeermiddel aan een Papoeaanse superruftdraak te voeren.

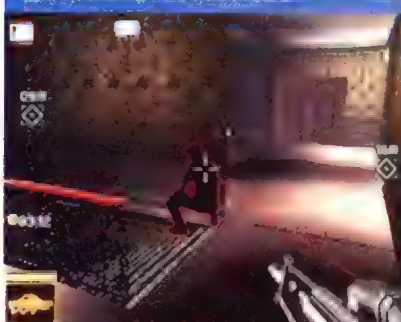


KONAMI • TEL: 0900-2040404 • NL.GS.KONAMI-EUROPE.COM

GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

JAN

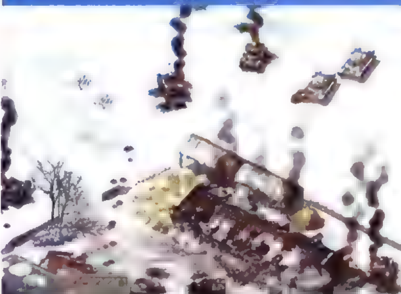


Zelf als liefhebber van de Splinter Cell serie, kan ik met de beste wil van de wereld niet enthousiast worden van Sam Fisher's avontuur op de DS.
Deze opgepoetste poort van de N-Gage versie ziet er weliswaar fraai uit en er wordt goed gebruik gemaakt van het touch screen (vliegensvlug kun je wisselen van wapen en stuur je de cameraview bij), de 'reguliere' spelbesturing daarentegen voelt knullig en stroef. Waar ik in Chaos Theory op de Xbox één was met Sam z'n moves en gedachteloos messen trok en guards neerschoot, dien je hier alle DS knoppen te gebruiken om te richten en vijanden uit te schakelen en dat is ronduit een crime.
Neem daarbij de houterige animaties en een sloppy framerate en de conclusie moet zijn dat Splinter Cell op DS mislukt is.

NINTENDO DS 45 SCORE

STALINGRAD

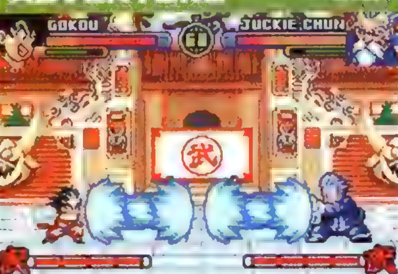
JAN



Stalingrad is een waardeloze game. Grafisch gezien is het spel achterhaald, de missies zijn clichématig en de A.I. en pathfinding van je troepen zijn bizar slecht!
Of je de Duitsers of de Russen speelt; je units reageren als volkomen doorgedraaide opwindsoldaatjes die niet voor zichzelf kunnen denken.
De mogelijkheid tot formaties schittert door afwezigheid waardoor je voortdurend je troepen bij moet sturen aangezien ze zelf niets snappen. Daarbij komen tanks en eenheden vaak zomaar tot stilstand, gaan ze een andere kant op dan je sommeert én blijven ze bij het minste of geringste steken achter bruggen, bommen, gebouwen etc.
Als het niet zo triest was, zou je bijna gaan lachen om deze game met zo ongeveer de slechtste A.I. die ik ooit ben tegengekomen.

PC 30 SCORE

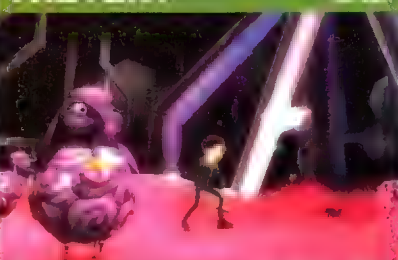
DRAGON BALL ADVANCED ADVENTURE



In dit knokspelletje bestuur je kleine Goku over een speelveld dat van links naar rechts verschuift, terwijl jij de omgeving van allerhande gespuis ontdoet. Soms mag je pas verder lopen als je een aantal vijanden hebt verslagen.
Als je een groot gedeelte van het level hebt doorlopen, komt er een eindbaas op de proppen. Het speelscherm vertoont dan naast jouw gezondheidsbalk ook die van je directe tegenstander.
Het is een vrij standaard knokspelletje dat heerlijk wegspeelt en gaandeweg je avontuur vind je diverse powerups. Zo zal je gezondheidsbalk groeien maar krijg je ook de beschikking over de special move die je kleine pietluttige vuurbal laat transformeren in de Kamehameha.
Dragon Ball Advanced Adventure is een heerlijk knokspelletje met hier en daar leuke verrassingen.

GBA **73** SCORE

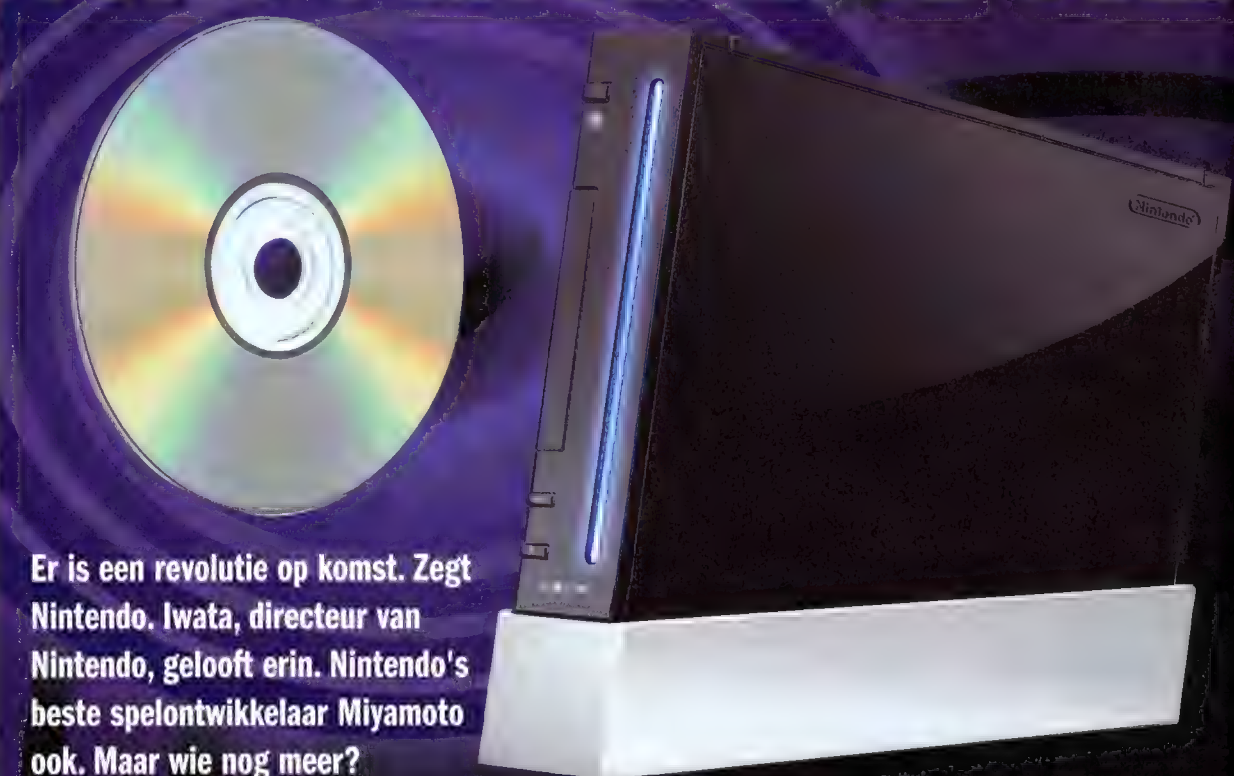
CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY



Stel je hebt goede herinneringen aan de boeken van Roald Dahl en je hebt Sjakie en de chocolade fabriek met veel plezier gelezen, net als ik. Dan kan ik je dit spel afraden.
Het oorspronkelijke verhaal van Roald Dahl is flinterdun door het spel verweven maar met name de spelelementen hebben niets te maken met het boek, nog de film die momenteel in de bioscopen draait. Sterker het is een rommeltje.
Het grootste probleem zijn niet eens de gemakzuchtige puzzels, maar meer de slordige foutjes van de heren programmeurs. Het beeld kan in veel gevallen hoofdpersoon Charlie niet bijbenen, of de Oempa Loempa's blijken oerdom te zijn en reageren niet op orders die je ze geeft. Nee, de chocolade fabriek van Willy Wonka rammelt aan alle kanten. Ik kan me dan ook niet voorstellen dat Roald Dahl deze snoepfabriek als inspiratie heeft gebruik voor zijn boek. Wat een aanfluiting.

PS2/XBOX/NGC **50** SCORE

WIE GELOOFT NINTENDO'S RE



Er is een revolutie op komst. Zegt Nintendo. Iwata, directeur van Nintendo, gelooft erin. Nintendo's beste spelontwikkelaar Miyamoto ook. Maar wie nog meer?

Eén ding moet je de mannen van Nintendo nageven: ze weten hoe ze iets geheim moeten houden. Op moment dat ik dit schrijf is er nog niets bekend over de mysterieuze 'speciale controller'. De speciale controller die ervoor moet gaan zorgen dat Nintendo's nieuwe tv-console de codenaam Revolution waardig zal zijn. Ja, dat die controller speciaal gaat worden, dát is bekend... verder nog maar heel weinig.
Terwijl gamers over de hele wereld vol verwachting uitkijken naar het geweld van de aangekondigde en (op ietwat dubieuze wijze) gedemonstreerde Xbox 360 en PS3, weet de Nintendo-aanhang nog steeds niet wat ze nu van de Revolution moet gaan verwachten.

NINTENDON'T?

Ik kan me nog goed herinneren dat de SNES werd aangekondigd. Het was een opwindende tijd voor een fanatieke NES-gamer als ik. In gesprekken met andere fans bleek dat ook hun verwachtingen hooggespannen waren. Dit zou de machine worden die de opschepperige Sega-bezitters (Sega Genesis does what Nintendon't) voorgoed zou laten zwijgen.

LACHERTJE

De N64 kwam pas uit toen de Saturn van Sega en de PlayStation van Sony al een tijdje in de winkel lagen. Maar Nintendo had de zaken dit keer beter dan ooit voor elkaar, zo wisten de Nintendo-volgelingen op voorhand. Het vasthouden aan het spelcassette-formaat sterkte het geloof in de aanhoudende totaalheerschappij van Nintendo.
En dan die enorme hoeveelheid bits! Sega's 32-bits Saturn zou het vast en zeker afleggen tegenover de 64-bits van Nintendo. En dat ding van nieuwkomer Sony was natuurlijk gewoon een lachertje...

DREAM TEAM

Na de magere jaren van de N64 wist elke Nintendo-fan dat het tij zou keren bij de release van de GameCube. Dit keer had Nintendo een heus Dream Team van software-ontwikkelaars samengesteld, waarbij zowel Nintendo als de licenties dit keer veel meer op volwassenen gerichte games zouden gaan ontwikkelen.
Het was duidelijk: Nintendo zou de eerste plaats van Sony weer gaan heroveren. En dat ding van nieuwkomer Microsoft was natuurlijk gewoon een lachertje...

SAN ANDREAS

Ondertussen wordt Nintendo zelf door velen als een lachertje beschouwd. De geschiedenis leert (zie ook hierboven) dat zoiets in de aanloop naar de release van een nieuwe generatie consoles niet zoveel zegt. Maar de beeldvorming is er, en zelfs onder de fanatieke Nintendo-aanhang wordt getwijfeld aan de mogelijkheden van de Revolution in de huidige, snel veranderende consolemarkt. Een markt waarin niet de paddestoelsprongen van Super Mario de toon zetten maar het nietsontziende straatgeweld van games als San Andreas de dienst uitmaakt.
Ook de laatste nieuwsfeiten spreken niet in het voordeel van Nintendo.

GEZWEGEN

Na herhaaldelijk te hebben gesteld dat Revolution niet later dan de concurrentie gelanceerd zal worden, komt Nintendo-directeur Iwata hier tijdens een bijeenkomst voor aandeelhouders op terug. Iwata: "Hij (doelend op de Revolution) zal niet extreem veel later komen maar het is inderdaad mogelijk dat ie wat op de rest zal achterlopen."
Nadat Nintendo bekend heeft gemaakt dat er niet wordt gestreefd naar de best mogelijke graphics en dat de Revolution geen weergave in High Definition zal ondersteunen, stroomt het immer gezellige internet vol met actiecomités en verontwaardigde fans.
Ook enkele spelontwikkelaars doen hun zegje, zoals Julian Eggebrecht van Factor 5: "De gedachte dat Nintendo zelfs component output niet ondersteunt is absurd. Als dat waar is, en daar twijfel ik eerlijk gezegd aan, denk ik dat dit een misstap is. Dat is een ding dat zeker is."
In het Japanse Magazine Famitsu zegt EA-directeur David Gardner met betrekking tot de volgende generatie consoles dat vooral de Xbox 360 en PS3 op de ondersteuning van EA kunnen rekenen; de Revolution wordt door Gardner niet genoemd.
In een volgende editie van Famitsu kondigt

ER NOG IN VOLUTIE?

Capcom aan Resident Evil 5 te ontwikkelen voor de Xbox 360 en PS3. Over een versie voor de Revolution wordt gezwegen.
In een interview met Nintendo Power zei Sega's Amerikaanse directeur Simon Jeffrey: "Als Nintendo een ander model kiest dan Sony en Microsoft, kan het erg moeilijk worden voor sommige derde partijen om deze driezijdige, multiplatformbenadering te volgen."
Het marktonderzoeksbureau Global Analytics voorspelt dat in 2012 wereldwijd 121,8 miljoen exemplaren van de PS3 zijn verkocht, terwijl in dezelfde periode 58,8 miljoen exemplaren van de Xbox 360 over de toonbank zijn gegaan en dat Nintendo met de Revolution niet verder komt dan 18 miljoen verkochte exemplaren.

BEELDVORMING

Bovenstaande nieuwsberichten zeggen natuurlijk helemaal niets over het aankomende succes - of gebrek daaraan - van de Revolution. Het bijzondere van een revolutie is namelijk dat deze onverwacht komt, en voordat Nintendo eindelijk het speciale wapen en de complete strategie onthult (dat zal ergens in de komende maanden gebeuren), zijn alle voorspellingen op z'n minst voorbarig.
Dit soort berichten hebben natuurlijk wel hun invloed op de huidige beeldvorming over Nintendo en Revolution. En zoals gezegd, het beeld dat hierdoor ontstaat is niet bijster positief.

GROOT OPTIMISME

De enige positieve noot in de recente nieuwsberichten is het onwrikbare optimisme waarmee Nintendo's woordvoerders zelf hun geloof in de op handen zijnde revolutie benadrukken.
Zoals Miyamoto in FairFax Digital: "Voor de televisie zitten met een controller in je hand, veel meer valt er niet te bereiken binnen het huidige paradigma. Nintendo wil een nieuwe weg openbreken, iets maken dat de huidige grenzen overschrijdt."
Dezelfde Miyamoto zegt in Wired: "Omdat de 'user interface' de motor zal zijn achter de software voor de Revolution, zullen onze games zich hierdoor onderscheiden. Niemand anders zal kunnen doen wat wij doen met next-generation game software. Dus kan ik niets onthullen. We laten niets los over onze grootste troef."
Reggie in EGM: "We hebben goed werk geleverd met de Nintendo DS. We kunnen het altijd nog beter doen. We werken erg hard aan onze communicatie (met derde partijen) om nog hoger in te zetten met Revolution. Daarom geloven wij dat jullie fantastische innovatie zullen zien en een grootschalige ondersteuning door derde partijen."
Nog optimistischer is Iwata in een interview met EGM. Reagerend op de suggestie dat Nintendo zichzelf door de eigenzinnige aanpak zal vervreemden van derde partijen stelt Iwata: "Het is de bedoeling dat de Revolution zal verkopen en verkopen en verkopen, zodat het de standaard in de industrie wordt."

STERKE BIJDRAGE

Het zijn grote woorden die op dit moment moeilijk lijken waar te maken. Maar met het recente succes van de Nintendo DS heeft Nintendo bewezen dat de meest conventionele weg niet altijd de meest succesvolle is. We blijven hoop houden op een minstens zo sterke bijdrage van Nintendo in de aankomende strijd voor een plaatsje onder de televisie.



JURJEN







GT LEGENDS

GTR is een van de moeilijkste racegames die ik ooit gespeeld heb. Daarom was het slim om de previewsessie van het 'vervolg' GT Legends tijdens de 24 uur van Spa te houden. Konden we in ieder geval op het circuit zien hoe het echt moest.

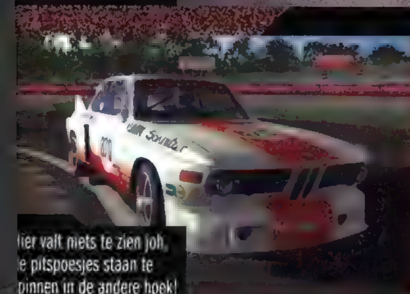
Terwijl buiten de V8's van de Viper GTS-R's brullen, zit ik opgevouwen in een krappe race-simulator. Met kunst en vliegwerk houd ik een Corvette Stingray op de baan. Ik met mijn grote bek moet natuurlijk weer een dikke bak uitkiezen voor mijn eerste rondje op Spa. Terwijl de medewerker van developer 10tacle me nog op het hart had gedrukt met de Mini Cooper te beginnen.
'Ik, JJ, in een Mini Cooper? Ga jij effe lekker Mario Kart spelen!'
Nou, wat ik op de baan laat zien, daar win je ook in MK niks mee. Zelden weet ik het immense vermogen van de motor goed op de wielen over te brengen. Ik duik alle kanten op. Welkom in de wereld van GT Legends.


Bij dit soort drukke evenementen parkeren bezoekers vaak op de gekste plaatsen.

TERUG IN DE TIJD

Voorganger GTR focuste zich op wagens die de dienst uitmaken op het hedendaagse GT-circuit, maar GT Legends gaat terug in de tijd. Hier geen Corvette C5's maar GT-wagens uit de jaren '60 en 70' zoals de De Tomaso Pantera en de Ferrari 350.
Ook dit keer zul je een race alleen kunnen winnen als je echt weet hoe je een racewagen moet afstellen en hoe je bochten aansnijdt. Ik had een vriend meegenomen die alles weet van autoracen (hij heeft zelfs wagens getest voor een landelijke krant) en hij was diep onder de indruk van het rijgedrag in dit spel. De wagens deden volgens hem precies wat ze in het echt ook zouden doen. En dat zag je volgens hem niet altijd in GT4 of Forza. En omdat de wagens zo realistisch reageren, heb je logischerwijs ook veel moeite om ze op de weg te houden.
Het bewijs zag ik in realtime op het circuit, want tijdens de 24 uurs-race heb ik de bolides talloze keren naast de baan zien gaan.


24 uur van Spa? Dit lijkt ons eerder een gevalletje van 24 uur Heineken.


ier valt niets te zien joh, e pitspoesjes staan te pinnen in de andere hoek!

MASTEREN

Nu kun je zeggen: 'rot op met die ingewikkelde zooi, een game is om lol te hebben'. Als je dat gevoel hebt, moet je de centjes vooral bewaren voor Need for Speed: Most Wanted of de nieuwe Burnout.
Maar lol kun je ook halen uit het leren masteren van een wagen. Precies voor die mensen zijn GTR en GT Legends bedoeld.
Vergelijk het maar met World of WarCraft. Ook dat spel is pas leuk als je bereid bent er veel tijd in te steken. En hoe verder je komt, des te toffer het wordt.
Bovendien heeft 10tacle een kleine knieval voor de casual gamer gemaakt. Het tunen is simpeler, dankzij een schuifje dat verschillende karakteristieken meteen op de wagen toepast, zonder dat je alle onderdelen van de wagen langs moet lopen. Dit omdat de oude wagens ook weinig echte tune-mogelijkheden kenden. Met andere woorden: bij GT Legends is - in vergelijking met GTR - een opstapje voor de torenhoge drempel gelegd. Stap er eens op zou ik zeggen.

GTR ALLEEN VOOR NERDS?

Nou, dan zijn er wel heel veel nerds in Nederland. Want de game die van Gran Turismo 4 de raceversie van Hello Kitty maakt, heeft het goed gedaan in de winkels. En ergens kan ik dat ook wel begrijpen. Ik schreef in de review van GTR al dat GTR geen game was, maar een eresaluut aan de racesport, gemaakt door fans. Hoezeer sims als DTM Race Driver, Forza en GT4 ook roepen dat ze 'het echte racewerk' brengen, je beseft dat het gelul is als je GTR hebt gespeeld. Hier kun je de wagens echt tot in den treure afstellen, hier krijg je bakken met statistieken, hier rijden alle wagens echt anders en hier zul je moeten oefenen om de snellere bolides onder controle te houden. Als je niet kunt sturen, rot je maar op.

"IK, JJ, IN EEN MINI COOPER? GA JIJ EFFE LEKKER MARIO KART SPELEN!"



YETISPORTS ARCTIC ADVENTURE



Blijf hier weg van. Blijf hier weg van. BLIJF HIER WEG VAN !

PS 2 / PC / XBOX **20** SCORE

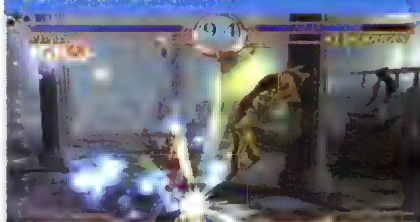
WORMS 4: MAYHEM



Worms was vroeger heel erg leuk maar sinds ze naar het 3D tijdperk verhuisden, is het er allerminst op vooruit gegaan.

PS 2 / PC / XBOX **40** SCORE

SAINT SEIYA, KNIGHTS OF THE ZODIAC: THE SANCTUARY



Japanse animé met Franse voice-overs; dat klinkt fout en is het natuurlijk ook.

PLAYSTATION 2 **60** SCORE

MEGAMAN BATTLE NETWORK 5



Vermakelijk rollenspel met MegaMan in de hoofdrol, hoewel we het nu na vijf delen wel gezien hebben.

GBA **70** SCORE

GAMMA PACK 3 VOOR WIPEOUT PURE (US)



Het gaat hard met die WipEout downloads. Inmiddels is er alweer Gamma Pack 3, met de volgende extraatjes.
Een hele nieuwe track, genaamd de Sebenco Peak, een heerlijk snel circuit met een paar lastige bochten en een jump waar je wat extra snelheid kunt maken.
Ook is er weer een nieuw voertuig beschikbaar, de Van Uber. Het ding is uitermate beweeglijk en om er echt optimaal gebruik van te kunnen maken, moet je toch wel over wat vaardigheden beschikken.
En als laatste is er een nieuwe skin, die je PSP helemaal in de kleuren van het Feisar Team giet.

GAMMA TOERNOOI

Dit is het laatste pakket uit de Gamma serie. Nu je beschikt over vier nieuwe tracks, twee nieuwe voertuigen en wat skins, is het mogelijk om het Gamma toernooi af te werken. Dat komt beschikbaar als je alle drie de pakketten hebt en op alle vier de tracks een gouden plak hebt behaald. Dit is overigens niet het laatste dat we kunnen downloaden voor WipEout Pure. Sony heeft gemeld dat er vanaf augustus een classic pack beschikbaar komt. We houden jullie op de hoogte.

HALO 2 MAP PACK

Er kan weer naar hartelust online geknald worden, aangezien er voor Halo 2 een Map Pack in de winkels ligt. Deze Map Pack bevat een aantal maps die je reeds gratis via Xbox Live kon downloaden en een aantal maps die alleen tegen betaling te downloaden waren.
De gratis maps laten we even voor wat ze zijn, deze hebben we natuurlijk allemaal al grijs gespeeld. We kijken dus even naar de nieuwe maps.
Beetje vreemd toch dat je moet betalen voor een Map Pack waarvan de maps tegen de tijd dat je dit leest alweer gratis zijn. Nou ja, de niet Xbox Live gamers moeten die afweging zelf maar maken.

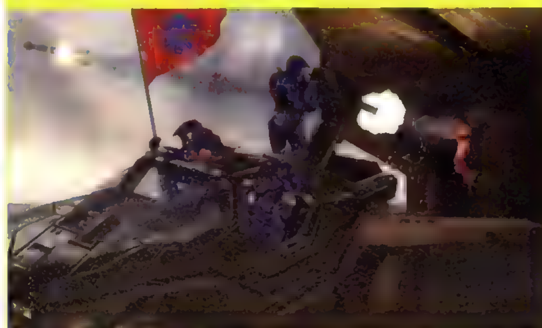


DE MAPS

Relic: Een vrij open map en dus uitstekend voor de campers onder ons. Hadden wij al gezegd dat wij campers haten? Lang niet zo leuk als je zou hopen, deze map.
Elongation: Een heerlijke map, groot maar voorzien van kleine nauwe ruimten en genoeg objecten om je achter te verschuilen.
Terminal: Die trein, iedereen is het er over eens, maakt dit een leuke map. Met name als spelers niet doorhebben dat hij er aan komt. Het is een goede map voor Team Slayer en CTF.
Backwash: De lelijkste map ooit, en we missen een beetje de handgranaten.
Gemini: Dit is een wat grotere versie van Midship en het leuke is dat het er stikt van de plasma granaten. Je ziet dan ook de hele tijd van die lichtgevende bolletjes overvliegen.

VERMAKELIJK

Al met al een aantal vermakelijke maps. Neem er in ieder geval even de tijd voor want in het begin voel je jezelf natuurlijk een behoorlijke n00b omdat je de maps niet goed kent. Echter, op een gegeven moment zul je ze steeds meer gaan waarderen.







DEMOCHECK

CHROME SPECFORCE

Crhome SpecForce is een soort vervolg op annex spin-off van de shooter Chrome. De game onderscheidt zich van overige futuristische shooters door het SPA4 Power Armor. Dit technologisch militair pak laat je sneller bewegen, camoufleren, de tijd vertragen zodat je beter kan richten en door de Power Shields kun je behoorlijk veel kogels wegkoppen.

Grafisch en inhoudelijk is er niet zo heel veel veranderd in vergelijking met het origineel.

Score:

WWW.3DGAMERS.COM/GAMES/SPECFORCE



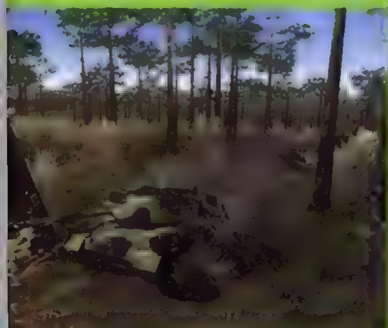
T-72: BALKANS ON FIRE!

T-72: Balkans on Fire! speelt zich af tijdens de Joegoslavische burgeroorlog die duurde van 1991 tot 1995. Als speler kruip je in de huid van een tankcommandant en neem je plaats in een aantal van de beste tanks die de Russen te bieden hebben: de T-72B, de T-55A en de T-34-85.

In deze demo kun je twee trainingsmissies spelen die speciaal voor de demo werden ontwikkeld. Ook heb je de mogelijkheid om alle voertuigen uit de uiteindelijke game te bekijken in een soort 3D encyclopedie.

Score:

[illegible]



CRICKET 2005

Als EA hier in Nederland tien exemplaren van Cricket 2005 verkoopt is het veel. En dat is best wel jammer want Cricket is eigenlijk wel een leuk spelletje als je je er een beetje in verdiept.

De demo van deze game geeft in ieder geval een aardig voorproefje.

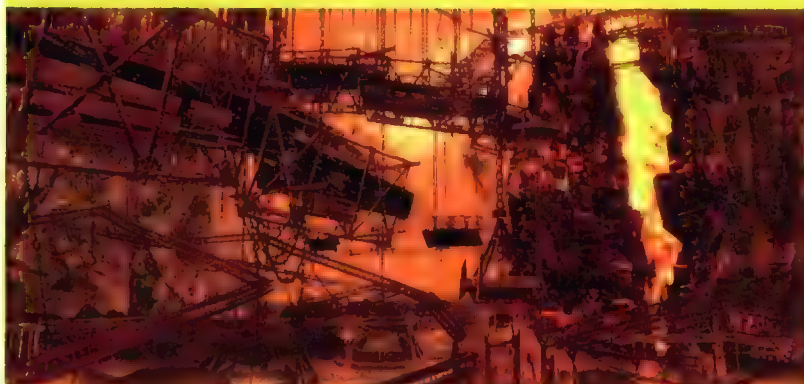
SCORE:

HTTP://EASPORTS.CO.UK/DOWNLOADS.SEARCH_RESULTS.ASP?PROD_ID=6728

GUILD WARS GOODIES

Rond deze tijd moet ArenaNet de gratis update van de populaire online RPG Guild Wars hebben vrijgegeven. Het betreft de update Sorrow's Furnace die onder meer een nieuw gebied aan de spelwereld toevoegt.

Daarnaast is men ook bezig met een complete, commerciële add-on maar daarover houdt men de kaken nog stijf op elkaar. Toch wist de Nederlandse fansite GW-NL al wat informatie los te peuteren. Check het hier: www.gw-nl.net/modules/news/-article.php?storyid=157



PROJECT OFFSET

Vorig jaar verscheen het spel Savage, een multiplayer game waarin real-time strategy en first-person shooter met elkaar gecombineerd werden. Na het voltooien verlieten drie medewerkers ontwikkelaar S2 Games en gingen verder onder de naam Offset.

Onlangs kondigde dit trio het eerste spel aan van Offset Software, met de werktitel Project Offset.



Voor Project Offset is een compleet nieuwe 3D engine in elkaar geknutseld. Je knokt onder andere met pijl en boog maar je kunt voor de melee-gevechten ook met je zwaard hakken. Zelf noemen de makers de game de allereerste Epic Fantasy First-Person Shooter. Ook voertuigen zijn van de partij; draken neem de rol over van vliegtuigen en auto's zijn vervangen door beesten; de makers gaan dus voor een echt fantasy sfeertje.

Het uiteindelijke spel moet zowel alleen, coöperatief als competitief gespeeld kunnen worden, en het spelen in clans staat ook hoog in het vaandel.

Op de website kun je alvast een sneak peek filmpje bekijken. Check dan: www.projectoffset.com/game.html

DEMOCHECK

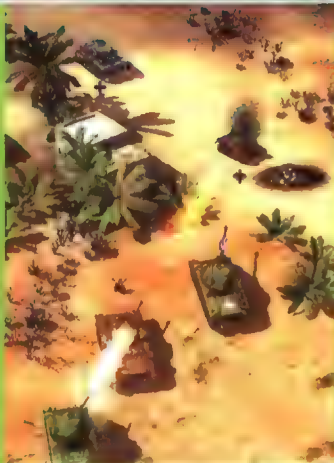
CODENAME PANZERS: PHASE TWO

Codename Panzers: Phase Two, is het tweede deeltje in de Panzers trilogie dat zich afspeelt in Noord-Afrika, Zuid-Europa en de Balkan. De demo huisvest één missie die speciaal voor demo doeleinden is vervaardigd en die je dus niet in de game zelf tegenkomt.

Je krijgt een missie met tien afzonderlijke doelen en maakt kennis met een vijftiental eenheden uit het volledige spel. De missie is gemaakt met de modtools die bij het spel geleverd worden. Inmiddels zijn er ook twee multiplayer demo's vrijgegeven.

SCORE:

WWW.CDV.DE/DOWNLOAD



PC TELEX

■ In traditie met vorige Battlefield games heeft EA ook nu weer eerst een foute patch gereleased en daarna als een gek de goede patch alsnog online gezet. BF2 patch v1.01 herstelde een boel maar fokte ook weer een hoop op. BF2 patch v 1.02 herstelt dat weer. Deze patch is te downloaden vanaf: www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/editorial.

■ Ubisoft heet de SDK (Software Development Kit) van Brothers In Arms vrijgegeven. Dat betekent dat slimmeriken aan de slag kunnen met alle art, levels en code van het spel om de game te modificeren. Daarnaast kunnen gamers nieuwe levels, wapens, karakters, missies en scenario's en nog veel meer maken en in de game stoppen. Dit zal zeker een aantal Mods opleveren. Via de Nederlandse website kun je de SDK downloaden: www.brothersinarms.nl.

■ Codemasters heeft haar divisie uitgebreid met de formatie van Codemasters Online Gaming. Dit nieuwe bedrijfsonderdeel richt zich op Massively Multiplayer Online en online casual gaming. Voor de hardcore online gamers zal binnenkort een serie van grote MMO-games aangekondigd worden.

■ Mythic Entertainment heeft de MMORPG Imperator voor onbepaalde tijd uitgesteld. De reden om het spel in de ijskast te zetten was volgens de makers het feit dat de game simpelweg niet goed genoeg was. Mythic verwierf faam met de online game Dark Age of Camelot. Het team gaat zich nu bezighouden met de add-on van Dark Age of Camelot. De Warhammer MMORPG, gepland voor 2007, is nog wel steeds in ontwikkeling

■ Disney is bezig met een MMORPG, gebaseerd op de Pirates of the Caribbean franchise. De titel wordt zomer 2006 verwacht.

■ De eerste add-on voor Battlefield 2 is aangekondigd en moet al dit najaar verschijnen onder de titel Battlefield 2: Special Forces. In deze add-on mag je spelen met zes verschillende typen special forces waaronder de Navy Seals, de Britse SAS, de Russische Spetznas, de MEC Special Forces en Rebellengroepen. Tien nieuwe voertuigen en veel nieuwe gadgets (night vision, traangasgranaten) maken de boel compleet.



LOGITECH PLAYGEAR

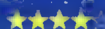
AMP SPEAKERS



Deze Logitech speakertjes zijn vooral handig voor als je met meerdere mensen wat filmpjes op de PSP wilt bekijken of als je anderen van jouw muziek mee wilt laten genieten. Het setje is simpel op te zetten en uit elkaar te halen en in het bijgeleverde opbergdoosje kun je de speakertjes overal mee naar toe nemen.
Het geluid dat de kleine luidsprekers voortbrengen is goed. Verwacht natuurlijk niet te veel, maar het is allang niet meer zo blikkerig als we gewend waren van veel draagbare setjes.
De PSP past precies in het midden van de twee boxen en het hele geval is kantelbaar, waardoor je het scherm van eventueel invallend zonlicht kunt afschermen. Bovendien werkt het op vier AAA batterijen en kun je hem ook gewoon op het lichtnet aansluiten. Enig nadeel van dit setje is de hoge prijs, zeker als je bedenkt dat je met een draagbaar apparaat als de PSP films en muziek natuurlijk vrijwel altijd alleen onderweg met een koptelefoon op bekijkt en/of beluistert. Waarom dan toch zo'n hoge score? Gewoon omdat het apparaat goed in elkaar steekt en het is natuurlijk een mooi setje om mee te showen.



LOGITECH PLAYGEAR AMP SPEAKERS • PRIJS: 79.99 EURO • DISTRIBUTIE: LOGITECH
WWW.LOGITECH.COM



POCKET

De PSP oogt heel erg kwetsbaar. Dat grote glimmende scherm vraagt gewoon om krasjes en putjes. Het beschermhoesje of liever gezegd etuitje biedt wel wat protectie maar eigenlijk niet voldoende. Zoek je meer veiligheid dan biedt de Playgear Pocket uitkomst. Voor nog geen 20 Euro haal je een robuust draagdoosje in huis dat het scherm en de behuizing van de PSP voldoende beschermt.
Er zijn wat openingen aanwezig voor je hoofdtelefoontoegang en eventueel je lichtnetadapter. Ook kun je gemakkelijk bij de powerknop, de netwerkschakelaar en de L en R knoppen. Uitermate geschikt dus voor als je wat muziek wilt luisteren en de PSP even in je (schouder/rug)tas gooit. Je hoeft je geen zorgen meer te maken dat je het scherm ernstig beschadigt. Tevens kun je de klep van het doosje zo klappen dat het fungeert als zonnescherm of als standaard zodat je gemakkelijk filmpjes of foto's kunt bekijken.

LOGITECH PLAYGEAR POCKET • PRIJS: 19.99 EURO
DISTRIBUTIE: LOGITECH • WWW.LOGITECH.COM



MOD HEADPHONES



De PSP wordt natuurlijk standaard met een hoofdtelefoon geleverd. Nu staan oordopjes over het algemeen niet bekend om hun goede geluid dus daarvoor zul je toch de wat duurdere hoofdtelefoons aan moeten schaffen.
Deze Logitech headphones zijn wat betreft kwaliteit niet heel veel beter dan de standaard bijgeleverde oordopjes, maar het ding ziet er wel heel erg futuristisch uit. Het ontwerp van de nekbeugel geeft het geheel ook een zeer hippe uitstraling.
De hoofdtelefoon zul je dan waarschijnlijk ook alleen aanschaffen om indruk te maken in combinatie met je PSP.

LOGITECH PLAYGEAR MOD HEADPHONES • PRIJS: 29.99 EURO • DISTRIBUTIE: LOGITECH • WWW.LOGITECH.COM



JOYTECH

PSP ACCESSOIRES

De meeste PSP accessoires komen erg cheap over. Dat gevoel heb je niet bij die van Joytech. Vooral de robuuste Console Carry Case spreekt aan. Zo bescherm je je 'precious' glimmende PSP en biedt hij ruimte aan UMD-discs en accessoires.
De rest van het PSP value pack is redelijk standaard gear; de In-Car Adapter zorgt ervoor dat je in de auto nooit zonder stroom hoeft te zitten en ook de Stereo Earphones evenals de fraai vormgegeven USB-kabel spreken voor zichzelf. Toch, ook hier geldt: mooie, strakke afwerking en nu eens niet van de allergoedkoopste plastic shit waarbij je het gevoel hebt dat ze voor 0,05 eurocent kostprijs in een Taiwanese fabriek zijn gemaakt. Degelijke spulletjes dus.



JOYTECH PSP ACCESOIRES • PRIJS: 19,95 EURO • DISTRIBUTIE: TAKE 2
WWW.JOYTECH.NET ★★★★★



WIRELESS ANALOG CONTROLLER

Draadloze controllers hebben de toekomst, tenminste als we de hoge heren van Microsoft, Nintendo en Sony mogen geloven. Voordat de next gen consoles + wireless controllers het daglicht zien, eerst echter nog even aandacht voor een 'gewone' draadloze joypad: de PlayStation 2 Wireless Analog Controller.
Het apparaat maakt gebruik van RF-technologie op 2.4 GHz, ontwikkeld door RFWaves. Dit levert een perfecte responsetijd op en hierdoor is time lag iets uit het verleden.
De Joytech controller gaat maar liefst vijftig uur mee op slechts drie (bijgeleverde) AAA-batterijtjes. Gebruik je de trilfunctie dan verbruiken de batterijen echter iets meer stroom. Je kunt die vibratiefunctie overigens simpelweg uitschakelen met de 'Vibration Activation Switch' aan de onderkant van de controller.
Het transparante donkerblauw oogt mooi en ook de rubberen afwerking voelt solide aan en ligt goed in de hand. Hij is een stukje kleiner dan de controllers van concurrenten Piranha en Logitech en bovendien scherper geprijsd!

JOYTECH WIRELESS ANALOG CONTROLLER • PRIJS: 34,99 EURO
DISTRIBUTIE: TAKE 2 • WWW.JOYTECH.NET ★★★½

AV CONTROL CENTER 2

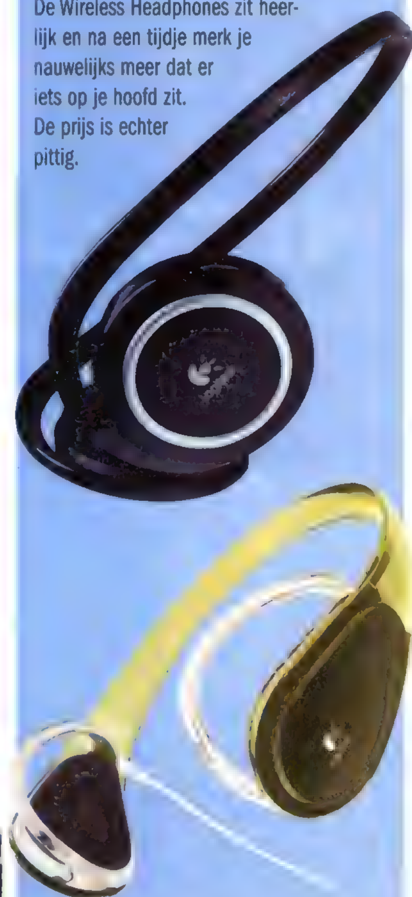
Jeroen besprak de AV Control Center al eens eerder, een geschenk uit de hemel waarmee je al je scarts en kabels in een apparaat plugt, en die plug je vervolgens aan je televisie.
Jeroen was helemaal in zijn nopjes en ik (Jan) ook over diens opvolger, de AV Control Center 2. Alles wat het origineel had, heeft dit apparaat ook. Alleen als extra's heeft ie een lcd-statusscherm in het midden van de console en geen vier maar zes aansluitingen.
Daarnaast is de AVCC 2 uitgevoerd met twee ethernet aansluitingen en een ingebouwde signaalversterker. De statusdiplay is door de gebruiker zelf te programmeren, zodat aan elke ingang een unieke naam gegeven kan worden.
Nu hoef je dus echt nooit meer te hannesen met het omzetten van SCART kabels en dergelijke. Gewoonweg een perfect apparaat voor de fanatieke gamer die meerdere consoles thuis heeft staan.



JOYTECH AV CONTROL CENTER 2 • PRIJS: 99,99 EURO • DISTRIBUTIE: TAKE 2 • WWW.JOYTECH.NET ★★★★★

LOGITECH HEADPHONES

Logitech komt met nieuwe headphones die eigenlijk bedoeld zijn voor het gebruik met MP3 spelers maar die natuurlijk ook prima werken in een game omgeving.
Wat mij betreft, zeker geen overbodige luxe want ik (Jan) vind de bijgeleverde oortjes die bij een GBA (SP), DS of PSP zitten vaak niet lekker. Ze zijn vaak te klein en vallen na verloop van tijd uit mijn oren, of ik moet ze er zo hard in proppen dat het pijn gaat doen!
De Logitech Sports Headphones biedt uitkomst. De oortjes zijn speciaal ontworpen voor de actieve mobiele muziekliefhebber maar doen het ook prima op een handheld én zien er erg mooi uit. De Sports Headphones is gemaakt van translucent policarbonaat materiaal en daardoor waterdicht, zeer licht en duurzaam.
Het topmodel wordt echter gevormd door de Logitech Wireless Headphones.
Met een bereik van tien meter kun je draadloos genieten van muziek, films en games. De hoofdtelefoon maakt gebruik van geavanceerde Bluetooth 1.2 en is op alle audio- en media-apparatuur aan te sluiten met een standaard 3.5 mm hoofdtelefoonaansluiting. Dus bijvoorbeeld op een Creative Soundstation die bij alle geavanceerde Creative geluidskaarten wordt geleverd.
De Wireless Headphones zit heerlijk en na een tijdje merk je nauwelijks meer dat er iets op je hoofd zit.
De prijs is echter pittig.



LOGITECH SPORTS HEADPHONES FOR MP3 • PRIJS: 19,95 EURO • DISTRIBUTIE: LOGITECH • WWW.LOGITECH.COM ★★★
LOGITECH WIRELESS HEADPHONES • PRIJS: 129,99 EURO ★★★★

Bij de persconferentie van PlayStation 3 half mei was het onmogelijk om niet betoverd te raken door de term HD, High Definition. Hoog tijd om op zoek te gaan naar het definitieve antwoord op vragen als: wat is HD eigenlijk? Is het er al in de Benelux? En: wat gaat het kosten? NIELS



HDTV: WAT MOET

NIELS IN HET LAND VAN DE

Ik had mezelf met veel moeite naar binnen geluld bij die PS3-persconferentie in de Sony Picture Studios in LA. Dat ik er überhaupt zat was dus tof. Maar het fijne gevoel aanwezig te zijn bij een bijzonder moment in de gamegeschiedenis was niets vergeleken met het audiovisuele geweld dat ik ging aanschouwen.

De demo's die wel of niet vooraf waren gerenderd op hardware die wel of niet lijkt op de uiteindelijke PS3 (doet niet ter zake in dit verhaal) werden geprojecteerd in ruwweg 2000 bij 1000 pixels op een metershoog doek en ondersteund door muziek en geluidseffecten uit een surround-installatie van zo'n hoog kaliber dat mijn roze oortjes na afloop glansden.

ÉÉN WOORD

Ook Sony's gespierde taal loog er niet om: de PS3 zou in staat zijn om twee terraflops uit te voeren, oftewel twee biljoen (tien tot de twaalfde) Floating Point Operations, oftewel stikveel wiskundige berekeningen. En dat alles om de meest waanzinnige games tot leven te wekken op maar liefst twee schermen, met ieder die bizar hoge resolutie.

Kortom, na afloop wandelde ik kwijlend de zaal uit, met één kreet brandend in de slijmerige cellen van mijn frontaalkwab: "High Definition."

Ik beloofde mezelf plechtig alles over dat onderwerp uit te zoeken. Niet halsoverkop maar rustig en weloverwogen, dus twee PU's te laat om in de E3-special meegenomen te worden.

doorgaans 768 bij 576 beeldpunten laten zien, en dat TV-uitzendingen, DVD's en videogames daar dan ook op inspelen met een soortgelijke resolutie.

Vergelijk dit met de bescheiden vorm van HDTV (720p), met 1280 bij 720 beeldpunten, en het échte HDTV (1080i/p), met 1920 bij 1080 beeldpunten. Op papier lijkt het verschil misschien niet enorm, maar kijk naar de illustratie, met daarop het relatieve oppervlakteverschil, en je snapt waarom Sony en ook Microsoft (en ik!) zo gehyped zijn over HD.

HD-WEETJES

Een belangrijke nuance: het verschil tussen 'interlaced' en 'progressive scan', twee verschillende manieren waarop een HDTV het beeld kan opbouwen.

Het beeld op een TV-scherm wordt vijftig of zestig keer per seconde ververst. Maar in het geval van 'interlaced' worden gedurende de ene beeldverversing alleen de even beeldlijnen getekend en gedurende de andere beeldverversing alleen de oneven beeldlijnen.

Omdat die beeldverversingen zich tientallen keren per seconde voltrekken, zie je hier vrijwel niets van. Maar je begrijpt dat 'progressive scan' (dat alle lijnen iedere beeldverversing opnieuw tekent) uiteindelijk toch een strakker beeld oplevert.

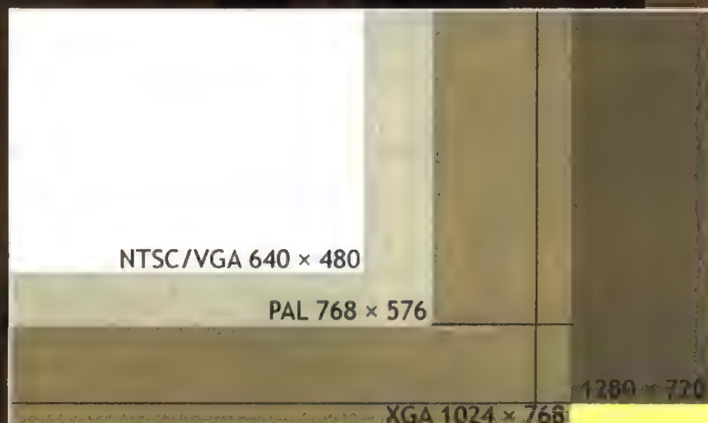
Voor dat iets strakkere beeld moet een spelcomputer heel wat extra werk doen: per beeldverversing maar liefst twee keer zoveel pixels berekenen en tekenen. Niet gek dat

ENCYCLOPEDIE

Mijn onderzoek begon bij de online encyclopedie Wikipedia, die extreem compleet is doordat iedereen - zelfs jij en ik - er dingen aan kunnen toevoegen of wijzigen.

Het eerste dat ik las, was dat de huidige Europese TV's

Microsoft het voor de Xbox 360 heeft over 720p of 1080p en alleen Sony durft te claimen zich op 1080p te richten, en dat het nog niet duidelijk is of een strakke zestig frames per seconde voor alle games haalbaar zal zijn (zie kader 'De tegenstem').



Het relatieve oppervlakteverschil tussen de normale TV die 768 bij 576 beeldpunten laat zien, de bescheiden vorm van HDTV (720p), met 1280 bij 720 beeldpunten en het échte HDTV (1080i/p), met 1920 bij 1080 beeldpunten.

HI-RES TRAILERS

Next stop: Apple's QuickTime HD Gallery, waar diegenen met de juiste computer alvast een glimp kunnen opvangen van wat ook Apple bestempelt als "de HD-revolutie". Je kunt daar namelijk filmtrailers downloaden in extreem hoge resoluties.

Ik had het al over de juiste computer. Immers, om deze trailers af te spelen heb je QuickTime 7 nodig. Want de Windows Public Preview daarvan, in combinatie met minstens een Dual 2.8 GHz Intel Xeon en 1GB RAM, kan hoogstens 720p-trailers aan.

Om een 1080p-trailer soepel af te draaien heb je een nieuwe PowerMac G5 nodig. Een van mijn buddies heeft gelukkig zo'n machine (mét, belangrijk, een monitor waar zo'n resolutie op past) en zodoende zaten we al snel samen de 1080p-trailer van Batman Begins (topfilm!) te bekijken.

Ik kan je zeggen: oogverblindend. Zet de trailer op pauze en je hebt een superstrak beeld dat gemakkelijk een hogekwaliteitsfoto op een kunstkalender zou kunnen zijn.

Leuk is dat steeds meer nieuwe films digitaal, als 1080p, geschoten worden (en dus niet meer op analoge film). Dit betekent dat je exact ziet wat de regisseur heeft vastgelegd.

De kans is overigens wel groot dat tegen de tijd dat HDTV gemeengoed is, de filmindustrie alweer is overgestapt op 'dubbel HD'. Inderdaad, ruwweg 4000 pixels breed en 2000 pixels hoog. Help!









EN WE ERMEE?

EXTREEM HOGE RESOLUTIE

IN NEDERLAND

Ik begon inmiddels scenario's te verzinnen om op tijd voor de nieuwe consoles het geld voor een HDTV bij elkaar te kunnen sprokkelen; een vak leren bijvoorbeeld of een oude rijke vrouw trouwen of wat schrijfwerk van Jan overnemen. En toen realiseerde ik me dat ik nog niet eens wist of er wel HDTV's beschikbaar zijn in Nederland en wat ze kosten. Tijd om eens te babbelen met een TV-distributeur. Na een rondje bellen, kwam ik terecht bij Arthur Hemerik van JVC Nederland. Hemerik bleek een geboren verkoper en ik bleek niet zo'n goeie telefonische interviewer. Hij overspoelde me met een stortvloed aan informatie omtrent HDTV en ik slaagde er niet in hem snel terzake te laten komen.

"Het grote nadeel is dat er weinig TV-uitzendingen in HD zijn," zo barstte hij los. "Met de publieke omroepen gaat het niet zo goed en de commerciële zenders kijken de kat uit de boom. Wie weet heeft die De Mol leuke plannen, dat zou zomaar kunnen. Voordeel is wel dat traditionele uitzendingen er iets beter uitzien in de hogere resolutie van een HDTV."

HD READY

Zo ratelde hij nog een tijdje door, om daarna eindelijk te beginnen over de kwestie of er al HDTV's te koop zijn. Ik bedoel, TV-uitzendingen kunnen me gestolen worden, ik wil straks extreem gedetailleerde games spelen.

"Er zijn nu van bijna alle merken TV's met een 'HD Ready'-logo, wat garant staat voor minstens 720 horizontale beeldlijnen. Bij ons betekent dit momenteel dat je een resolutie hebt van 1366 bij 768 pixels en een beginprijs van zo'n €1500."

Hemerik propt er nog even wat reclamepraat tussen: "Twee andere voordelen van de meeste HD Ready TV's van JVC zijn dat ze gebruikt kunnen worden als beeldscherm voor je PC en dat ze Hi-Speed zijn. Dat laatste betekent dat de verversing snel genoeg is om geen witte gloed achter te laten na een overgang van wit naar zwart. Ouderwetse beeldbuizen scoren vaak beter op dit vlak dan platte schermen en het is toch erg belangrijk als je graag games speelt of actie-TV zoals sport kijkt. Je wilt dan geen waas zien in snelle bewegingen."

"DE KANS IS OVERIGENS GROOT DAT TEGEN DE TIJD DAT HDTV GEMEENGOED IS, DE FILMINDUSTRIE ALWEER IS OVERGESTAPT OP 'DUBBEL HD'"



Sony claimt met de PlayStation 3 1080p. Microsoft heeft het voor de Xbox 360 over 720p of 1080p.


Haarscherpe beelden op een HDTV

DE ULTIEME VRAAG

Goed, dat was meer dan ik wilde weten, maar uiteindelijk toch wel interessant. Na zijn non-stop betoog hapte Hemerik heel even naar adem, een mooi moment om mijn eerste vraag in te lassen: maar wanneer komen er dan 1080p-TV's in Nederland?

Hemerik probeerde het antwoord uit te stellen, zoveel was duidelijk. Hij beweerde: "De verschillen worden kleiner naarmate de resolutie hoger is, enorm interessant is het daarom niet. Dat is misschien ook een reden waarom het zo lang duurt."

Maar ik had net op die G5 gezien hoe interessant het is! Het verschil wordt juist groter naarmate de resolutie hoger is - als het verticale en het horizontale aantal pixels beide verdubbelt, bestaat de oppervlakte uit vier keer zoveel pixels, een exponentiële toename! Dus Arthur, wees eerlijk, wanneer komen ze nou?

"Ik geef het toe, dat weet ik niet. En degene die het wel zegt te weten, die jokt. Desondanks vermoed ik dat het niet heel lang meer zal duren. Zodra de nieuwe spelcomputers verschijnen, en bijvoorbeeld Blu-Ray DVD-spelers, zullen de bijbehorende TV's snel genoeg volgen."

"HET ZOU NIET DE EERSTE KEER ZIJN DAT VIDEOGAMES ZORGEN VOOR VOORTGANG IN TECHNOLOGIE."

En de prijs? "Ook daar is nog erg weinig over te zeggen, maar goedkoop zullen ze zeker in het begin niet zijn."

AMERIKA EN EUROPA

Dat wilde ik horen. Echte HDTV's zijn er nog niet in Europa. Dit, terwijl in de Verenigde Staten de zogenaamde 'early adopter phase' al volop aan de gang is; de meeste mensen die kicken op nieuwe technologie en bereid zijn naar hun portemonnee te grijpen, hebben al een HDTV gekocht. Daartoe zijn ze onder andere gestimuleerd doordat sportzenders al in hoge resolutie uitzenden (voor een hi-res Super Bowl gaat menig Amerikaan door de knieën).

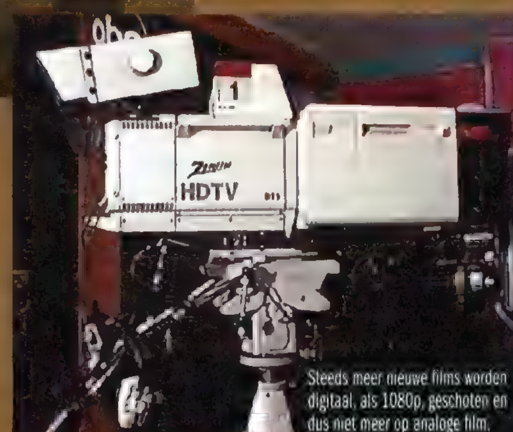
Ik denk dat de beeldcapaciteit van de nieuwe generatie consoles de aanschaf van een HDTV interessant gaat maken voor een nog weer grotere groep mensen. En ook het feit dat de prijzen steeds verder zakken speelt mee.

In Europa verwacht ik dat de PS3 en Xbox 360 ook voor een verandering gaan zorgen, maar dan simpelweg dat fabrikanten eindelijk hun 1080p-TV's op de markt gaan brengen, zodat de early adopter phase, die in Amerika al bijna achter de rug is, eindelijk kan beginnen.

Wie weet worden het dit keer dan wel de spelcomputers die de TV-kanalen zo ver gaan krijgen om in HD uit te zenden. Het zou niet de eerste keer zijn dat videogames zorgen voor voortgang in technologie, denk maar aan CD-ROM en realtime 3D-beelden.

RELEVANTE LINKS

http://en.wikipedia.org/wiki/HDTV
http://www.apple.com/quicktime/hdgallery/
http://www.jvc.nl



Steeds meer nieuwe films worden digitaal, als 1080p, geschoten en dus niet meer op analoge film.

EINDNOOT

De conclusie is eenvoudig: HD komt er aan en het wordt tof. Maar de dag dat er redelijk geprijsde HDTV's in electronicawinkels te vinden zijn, waarop je TV-uitzendingen in hoge resolutie kunt kijken, lijkt nog ver weg, verder weg dan de releases van de nieuwe consoles in ieder geval.

Hoe nuttig de ondersteuning van HDTV door de PlayStation 3 en Xbox 360 is, blijft zeker in Europa dus nog even de vraag.

DE TEGENSTEM

Het is niet alleen rozengeur en maneschijn in HD-land. Nintendo zegt bijvoorbeeld met de Revolution geen HD te ondersteunen, iets dat onder techfans op internet al tot venijnige reacties heeft geleid. Maar Nintendo's standpunt is niet zo gek als het misschien lijkt.

De belangrijkste reden: al dat extra detail in HD-games moet met de hand ontworpen worden. Dat betekent dat meer ontwerpers harder moeten werken, waardoor games duurder worden om te ontwikkelen. Ik denk niet dat speluitgevers die kosten gaan doorberekenen in de winkelprijs die jij en ik moeten neertellen (al hoor je wel steeds vaker hints in de richting) maar het zorgt er in ieder geval wel voor dat uitgevers selectiever zullen worden. Ze zullen minder games uitgeven, die vaker in bekende, al succesvolle genres vallen.

Dan is er de vraag hoe nuttig HD is. Voor mensen met een HDTV is het leuk, maar voor de rest? Wat heb ik aan details die ik op mijn TV niet eens zie? Over een jaar, als de nieuwe consoles er zijn, heeft misschien 5% van de gamers wereldwijd een HDTV - dus geef Nintendo eens ongelijk als het bedrijf liever spellen maakt met de overgebleven 95% in gedachte.

De fanatieke ondersteuning van HDTV door Sony en Microsoft heeft voor een groot deel natuurlijk een PR-functie. De kans is groot dat next gen games er op gewone TV's niet extreem veel mooier uitzien dan de top van de huidige generatie en dat je het verschil pas écht ziet op een HDTV. Sony en Microsoft hebben HDTV dus nódig om mensen te overtuigen dat hun huidige uitrusting achterhaald is en dat het hoog tijd is om een nieuwe spelcomputer te gaan kopen. Nintendo denkt dat argument niet nodig te hebben en wil die 95% gewoon plezieren met unieke games en een bijzondere controller.

Tenslotte is er een technische overweging. De kans bestaat dat games straks wel in 1080p op je HDTV verschijnen, maar dat ze weer haperen zoals in de dagen van de eerste 3D-consoles. Want exponentieel meer pixels per beeldje moeten berekenen, betekent dat je wellicht moet inleveren op het aantal beeldjes per seconde. Iedereen die de E3-demo van Perfect Dark Zero op de Xbox 360 in actie mocht zien, kan hierover meepraten.

Het mag duidelijk zijn dat het laatste woord over HD nog niet is gesproken.

BEL & SMS EN WIN!

ALS JIJ KANS WILT MAKEN OP DE SONY PSP SMS DAN PL PSP NAAR 5030 OF BEL 0909-900.90.32 EN JE HOORT METEEN OF JE HEBT GEWONNEN!

MAAK JE LIEVER KANS OP EEN ANDERE VETTE PRIJS? SMS DAN PL PLUS DE CODE NAAR 5030 OF BEL NAAR 0909-900.90.32

ALS JE GAAT SMS'EN BEN JE MAXIMAAL 4,50 KWIJT. ALS JE BELT, BETAAL JE 0,80 PER MINUUT.

PS2 Silver edition + 2 games!



5 PS2 GAMES



5 PC GAMES



SONY PORTABLE DVD-SPELER!



5 XBOX GAMES



NOKIA 6680



PSP + 5 GAMES!



NOKIA N90 de nieuwste!



MOTOROLA V3 black edition

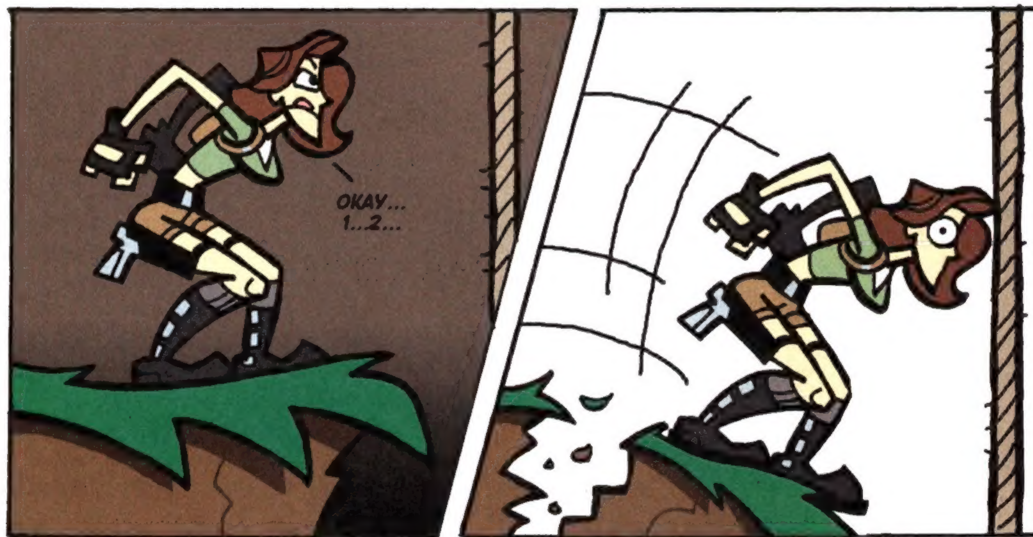


SMS: PL GAME1 naar 5030	SMS: PL V3 naar 5030
SMS: PL GAME2 naar 5030	SMS: PL PS2 naar 5030
SMS: PL GAME3 naar 5030	SMS: PL SON naar 5030
SMS: PL 6680 naar 5030	SMS: PL PSP naar 5030
SMS: PL 90 naar 5030	0909-900.90.32























JORDI PETERS

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Dat Rockstar heer en meester is in het maken van controversiële maar minstens zo originele games mag duidelijk zijn. Na GTA SA komt de ontwikkelaar binnenkort met een game waarin je over de leraren, de pestkoppen uit de hogere klassen, het schoolplein, kortom de hele school moet zien te rulen. En dat doe je natuurlijk niet zomaar...



- Steven mocht eindelijk verder stoeien met het veelbelovende **GENJI**.
- **MUSASHI** is een rollenspel met een samoerai in de hoofdrol. Daar had Jeroen wel trek in maar of het hem achteraf ook beviel?
- Niels mag dan onze golfexpert zijn maar dit **GOLFSPELLETJE** is vooral grappig bedoeld, en dus meer iets voor Mini-Niels.
- Onze **MYST** kenner is Jan en hij was dan ook de uitgelezen kandidaat om de Xbox versie aan een grondige test te onderwerpen.
- **DARKWATCH** is een ouderwets stoere shooter waar Steven tijdens de E3 bijzonder gecharmeerd van was. Hij was dan ook een vaste gast afgelopen maand in het testhok.
- Boris heeft het niet zo op gangsta games. Maar voor **187 RIDE OR DIE** maakte hij een uitzondering en begon aan de ride van zijn leven...
- Microsoft vroeg aan Jan of hij interesse had in **AGE OF EMPIRES III**. We hebben Jan daarna meteen aan het infuus moeten leggen om 'm te laten bijkomen.
- J.J. ging aan de slag met de nieuwe **BURNOUT**.
- Alles onder voorbehoud uiteraard.

POWER UNLIMITED 9 LIGT 29 AUGUSTUS IN DE WINKELS

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Jan-Johan Belderok, Niels 't Hooft, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Boris van de Ven, Bor Verkroost, Muriëlle Woudenberg
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerunlimited.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Veronique de Groot, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Gerard Sombroek (coördinator)
Advertenties Reserveringen tel: 023-5463536 fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account manager: Karel Broshuis
Account managers binnendienst: Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
Sales Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 37,20 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 38,76. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited.shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525,18,35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 37,20 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2005 TIJDSCHRIFTEN

MORTAL KOMBAT
SHAOLIN MONKS

OUT OF THE ARENA INTO THE ADVENTURE







XBOX PlayStation 2

WWW.MKMONKS.COM



IT'S IN THE DARKEST DAYS
WHEN A LEADER MUST STEP INTO THE LIGHT.





A battle party is only as strong as its leader. In the unforgiving world of Dungeon Siege II, you will gather warriors, build their skills and adopt exotic creatures. Only then can you battle the ancient sword of Zaramoth and the tyranny that sweeps Aranna. Whether you go it alone or choose a multiplayer campaign in this sequel to the million-selling Dungeon Siege, the fate of the world lies in your hands.

www.dungeonsiege.com

OUT SEPTEMBER 2

DUNGEON SIEGE II



centrino

GAS powered GAMES

Microsoft game studios